COMMODORE

AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ Nisan 1991

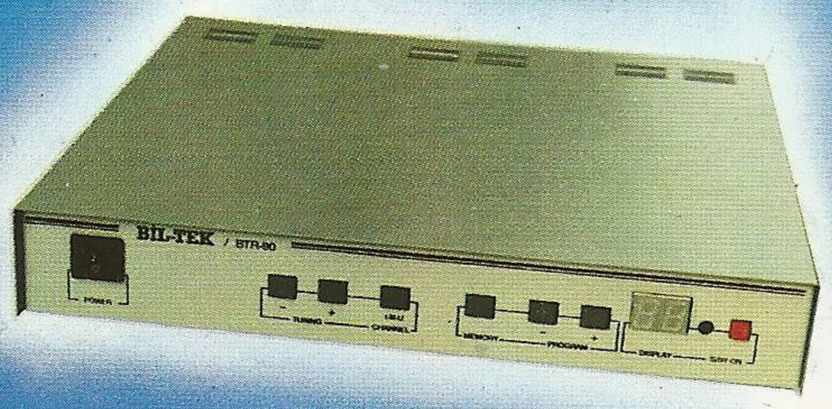
SAYI 62

7500 TL.
(KDV Dahil)
Program Döküm
dergisi ekiyle
birlikte

Nereden Nereye II

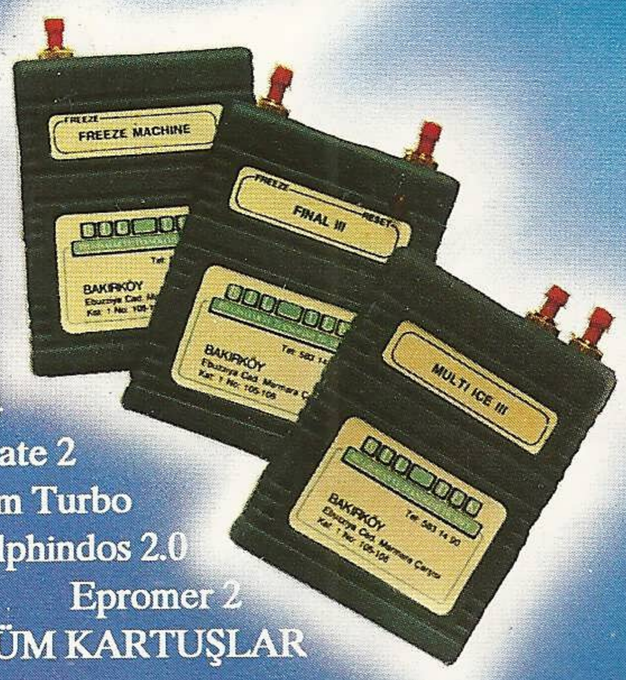
BİLGİSAYARINIZDAN KURTULMANIN YOLLARI

BİL-TEK'TEN SİZLERE



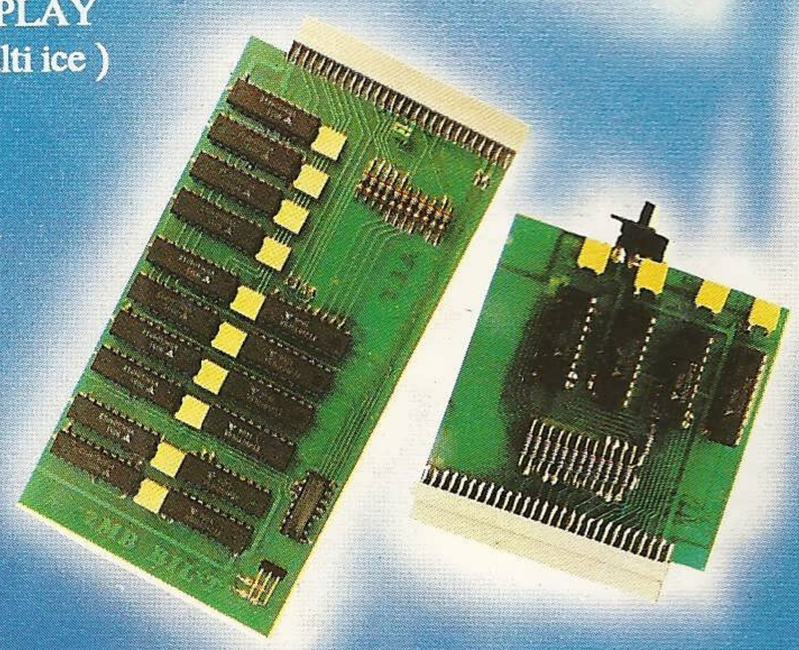
BTR - 90
RECEIVER
uzaktan kumandalı

3.5 - 5¼
DİSK DRIVER



Multi Ice III
Final III
Ice - FREEZE Machine
Dauble
Destek 64
Disk Mate 2
System Turbo
Dolphindos 2.0
Epromer 2
VE DİĞER TÜM KARTUŞLAR

AMIGA
ACTION
REPLAY
(multi ice)



2.5 MB AMIGA Süper Ram,
İnternel kart (anahtarlı)
512 KB AMIGA Ram anahtarlı

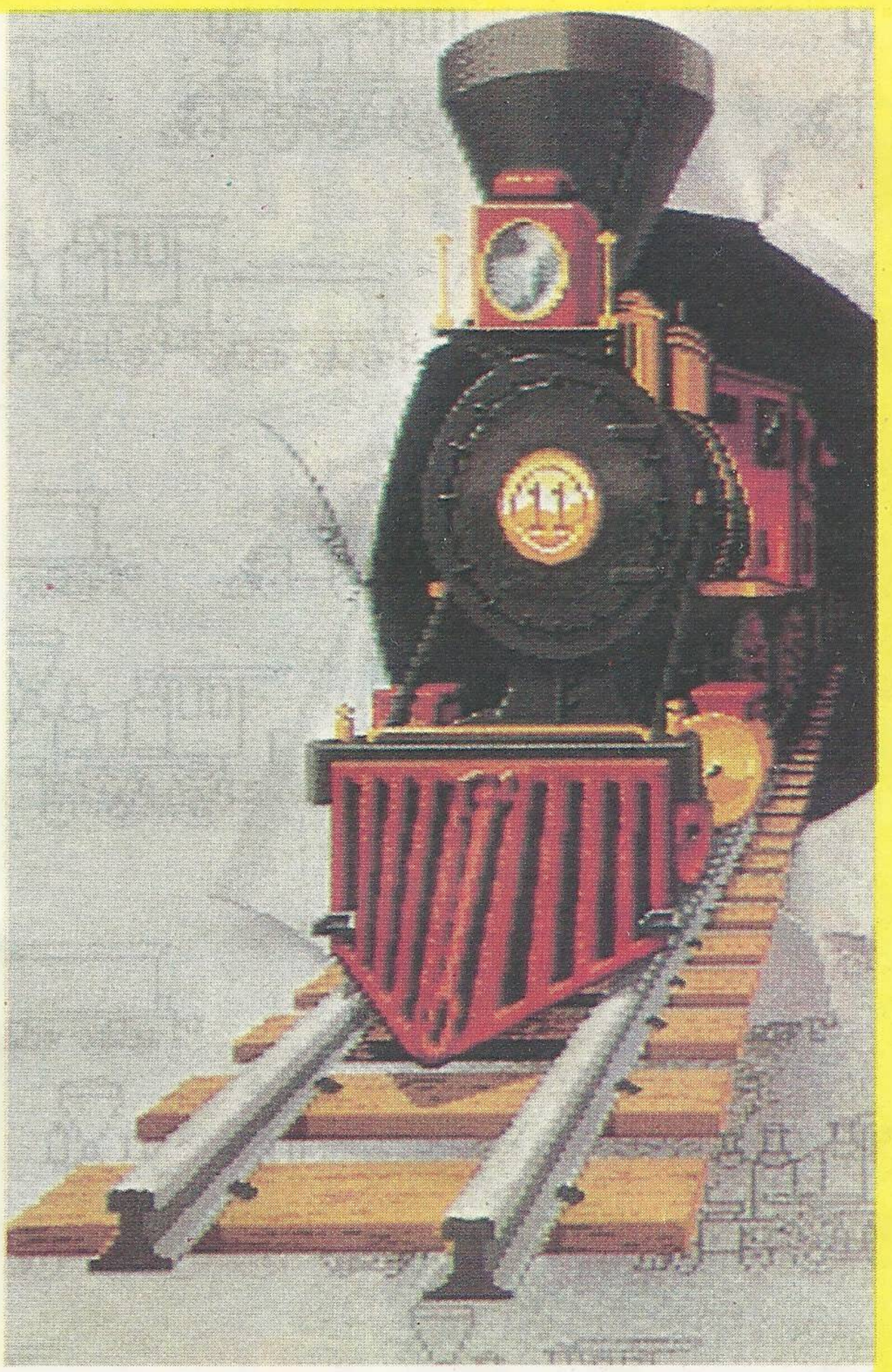
AMIGA 500 Adaptör
C 64 Adaptör

AMIGA
ve Commodore'lar
Monitör'ler
Printer'lar
1084 Monitör Ekran Filtresi
Mouse'lar Mouse Pad'ler
Joystick çeşitleri
Disket çeşitleri ve kutuları
Copy Board, Reset Button'lar
Kafa ayar ledi, Anten kabloları
Zengin AMIGA 500, C64
İş, Utility, ve
OYUN PROGRAMLARI
GÜNÜNDE TAMİR SERVİSİ
BOL YEDEK PARÇA ÇEŞİDİ

BİL-TEK
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİ TİCARET

Ebuzziya Cad. Marmara Çarşısı Kat / 1
BAKIRKÖY / İSTANBUL
TEL : 583 14 90

İçindekiler



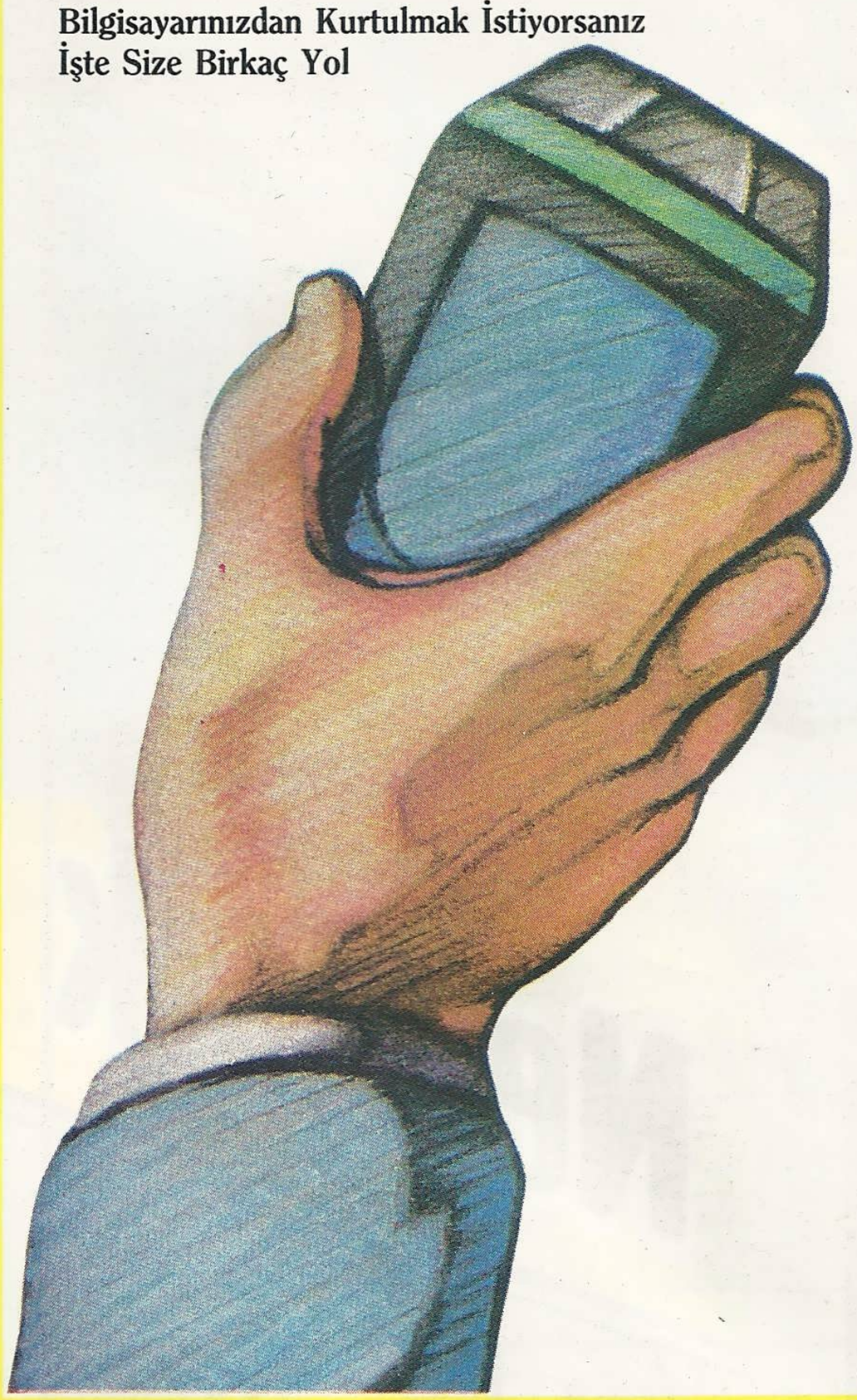
TOPLUM

Dünya'dan, Türkiye'den, Teleteknik'ten 6
A 500 Artık PCXT
68040 Savaşları

Multimedia ve Eğitim 8
Yeni Eğitim Sistemleri ve Bilgisayarın Bu Alandaki Yeri

Nereden Nereye 12
5 Yılın Getirdikleri

Bilgisayarınızdan Kurtulmanın Yolları 24
Bilgisayarınızdan Kurtulmak İstiyorsanız İşte Size Birkaç Yol



YAZILIM

Makine Dilinin Püf Noktaları 20
Introlarda Grafik Kullanımı

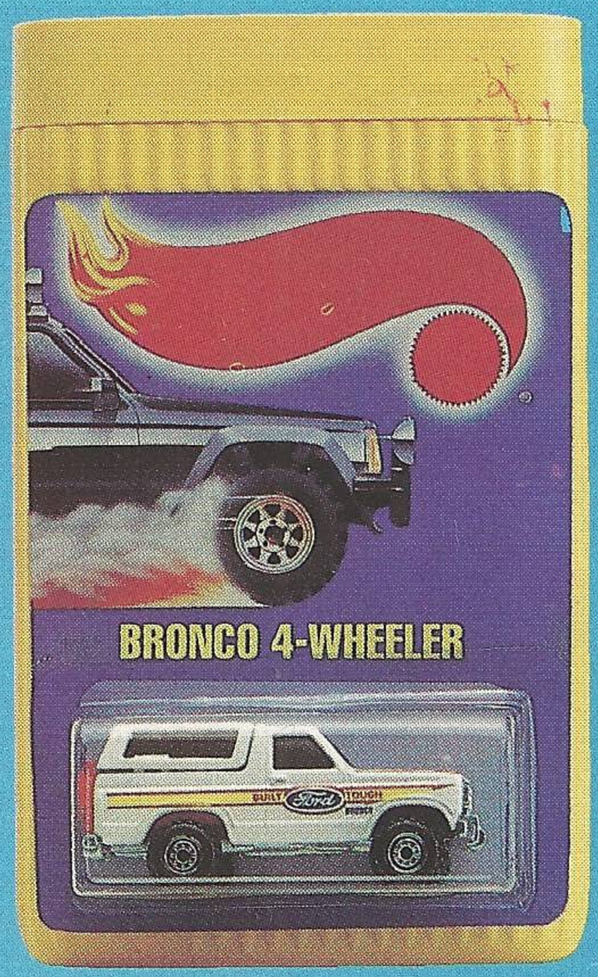
Abur Cubur 48
Tüm Malzeme Sizlerden

Tiyolar ve Tuzaklar 44
İpuçları ve Bu Ayın En İyileri

TANITIM

Oyun Açıklamaları 27
Lemmings, 7 Up/Spot, The Book of Betrayal ve Daha Niceleri

Macera Peşinde 60
Deja Vu 2 ve Haritaları



HER KUTUDA BAŞKA ARABA

Ve, işte karşınızda Nesquik!
Bir bardak sıcak sütün içine,
iki kaşık **Nesquik** katıp, karıştırın.
Tadı harika olacak!

Dünya çocuklarının sevgilisi Nesquik, harika armağanlarla sizi bekliyor.

Her **Nesquik** kutusunun arkasında bir

araba var. Her kutuda,

başka model, başka renk. Alın, biriktirin, yarıştırın,

koleksiyon yapın. Kaçırmayın,

eksik bırakmayın!

Nestlé
Nesquik®

COMMODORE
AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ

Teleteknik A.Ş. Adına
Sahibi ve Sorumlu Yazışleri Müdürü
OSMAN BABAOĞLU

Yayın Yönetmeni
TURHAN TANDOĞMUŞ

Yayın Koordinatörü
SİNAN VURAL

Yayın Kurulu
FATİH ARIMAN
FARUK BARAN
M.CELAL HALLAÇ
ANIL GÜL
EMRE SENAN

Kapak
EMRE SENAN

Teknik Üretim
PERKA A.Ş.

Teknik Yönetmen
ÇİĞDEM DİLBAZ

Fotoğraflar
MEHMET ÖZCAN

Reklam Sorumlusu
ŞAHVER ÇELİK

Reklam Rezervasyonları
152 50 33 (6 Hat)

Katkıda Bulunanlar
FETHİ SERİM

Renk Ayrımı
AĞAÇKAKAN LTD.ŞTİ.

Baskı
ÖZDEMİR OFSET

Dağıtım
HÜRRİYET HOLDİNG A.Ş.

Teleteknik A.Ş.
Merkez:
RIHTIM CAD. NESLİ HAN NO: 207/2
80030 KARAKÖY-İSTANBUL
TEL: 152 50 33 (6 Hat)

Commodore Dergisi
SAKIZ SOK. BERKEL APT. 6/4
KADIKÖY-İSTANBUL
TEL: 346 86 48

Bu derginin Yayın Hazırlığı YAZI Ltd. Şti. tarafından yapılmıştır.

COMMODORE
AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ

İLAN TARİFESİ

Arka Kapak (Renkli)	: 2.500.000 TL
Ön İç Kapak (Renkli)	: 2.000.000 TL
Arka İç Kapak (Renkli)	: 2.000.000 TL
İç Sayfalar (Renkli)	: 1.500.000 TL
İç Sayfalar (SB)	: 1.200.000 TL

Fiyatlara KDV dahil değildir.

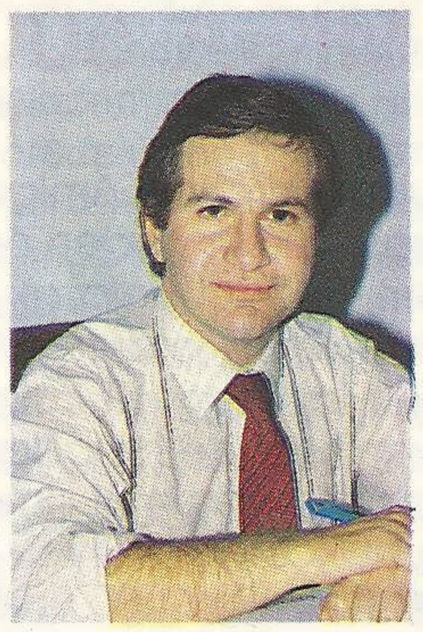
YAYINCININ NOTU

BİLGİSAYARLA EĞİTİM

Bir ay aradan sonra tekrar sizlerleyiz. Hepinizin farkettiği gibi artık bahar geliyor. Tabii baharı herkes sever fakat baharın beraberinde getirdiği sınavlar da var. Sakın bilgisayarınıza fazla dalıp derslerinizi unutmayın. Aslında en iyi yöntem ikisinin ortak olduğu bir alan bulmak. Tabii ki bu da bilgisayarla eğitimin ilgi alanına giriyor. Son zamanlarda bilgisayarla eğitim dendiğinde akla gelen ilk şey "MULTIMEDIA". Tahmin ettiğiniz gibi. Bu ayki yazılarımızdan biri de Multi Media ve eğitim üzerine. Ayrıca dergimizin tarihçesinin ikinci ve son bölümünü okuyabilirsiniz. Bu yazının yeni Commodore'culara oldukça yararlı olacağını sanıyoruz.

Makine dilinin püf noktaları ise yepyeni bir program teknik ve kullanım açıklamalarıyla karşınızda. Ayrıca, bu programın kullanılacağı bir grafik yazı dizisi de gelecek ayki derginizde bulabilirsiniz.

Tabii hep bilgisayarınızı nasıl daha iyi ve daha verimli kullanabileceğiniz ya da bilgisayarınızda program yazarken nelere dikkat etmeniz gerektiğini yazacak değiliz. Bu ayki yazılarımızdan biri de bilgisayarınızı nasıl bozabileceğiniz üzerine kurulu. Artık üzerinde mi tepinirsiniz yoksa Sinan arkadaşımızın önerilerinden birine mi kulak verirsiniz, bu size kalmış.



Enfes grafikler ve harika müziklerin süslediği oyunları açıklamayı da ihmal etmedik. Ayrıca siz oyun severlere, daha doğrusu macera severlere bir müjdemiz var. Macera oyunlarında takıldığınız yerleri, altından kalkamadığınız düğümleri telefon ya da mektupla sorarak, çözümünü dergimizin macera peşinde bölümünde ayıracağımız köşemizden öğrenebilirsiniz. Bu konu üzerine ayrıntılı bilgi, telefon numarası ve adresi Macera Peşinde adlı bölümümüzün başında bulabilirsiniz.

Tabii her zamanki gibi ABUR CUBUR köşesi program severlere küçük kurabiyeler vermeye devam ediyor. Fakat sakın unutmayın, Program yollamamaya devam ederseniz bu pek fazla sürmez. Onun için elinizdeki kısa ama işe yarar programları, programlamada bildiğiniz kaçamak noktaları bize yollayın. Böylece bilginizden diğer Commodore 64 ve 128 sahipleri yararlansın.

Değinmemiz gerektiğine inandığım bir konu daha var. Bir ay önce sizlere 4.000 TL.'lik pul ve boş kaset ya da disketinizle birlikte adresinizi ve istediğiniz programların listesini (şimdilik sadece sayı 40'tan sonrakiler için geçerli) bize yollamanız karşılığında biz de sizlere programların elimizde bulunanlarını kaydedip geri yollayacağımızı ilan etmiştik. Çok kısa sürede büyük ilgi gördüğünden dolayı biz de belli ücret karşılığında yıllık abonelik vermeyi kararlaştırdık. Ücret, şartlar ve yapılacaklar muhtemelen gelecek ayki dergimizde yeralacaktır. İlgilenen arkadaşları bir süre merakta bırakacağız. Bu arada yeni derginizi doyasıya okuyun ve tadını çıkarmaya bakın.

OSMAN BABAOĞLU

AMIGA 500'ÜNÜZ ARTIK PCXT OLARAK ÇALIŞABİLİR

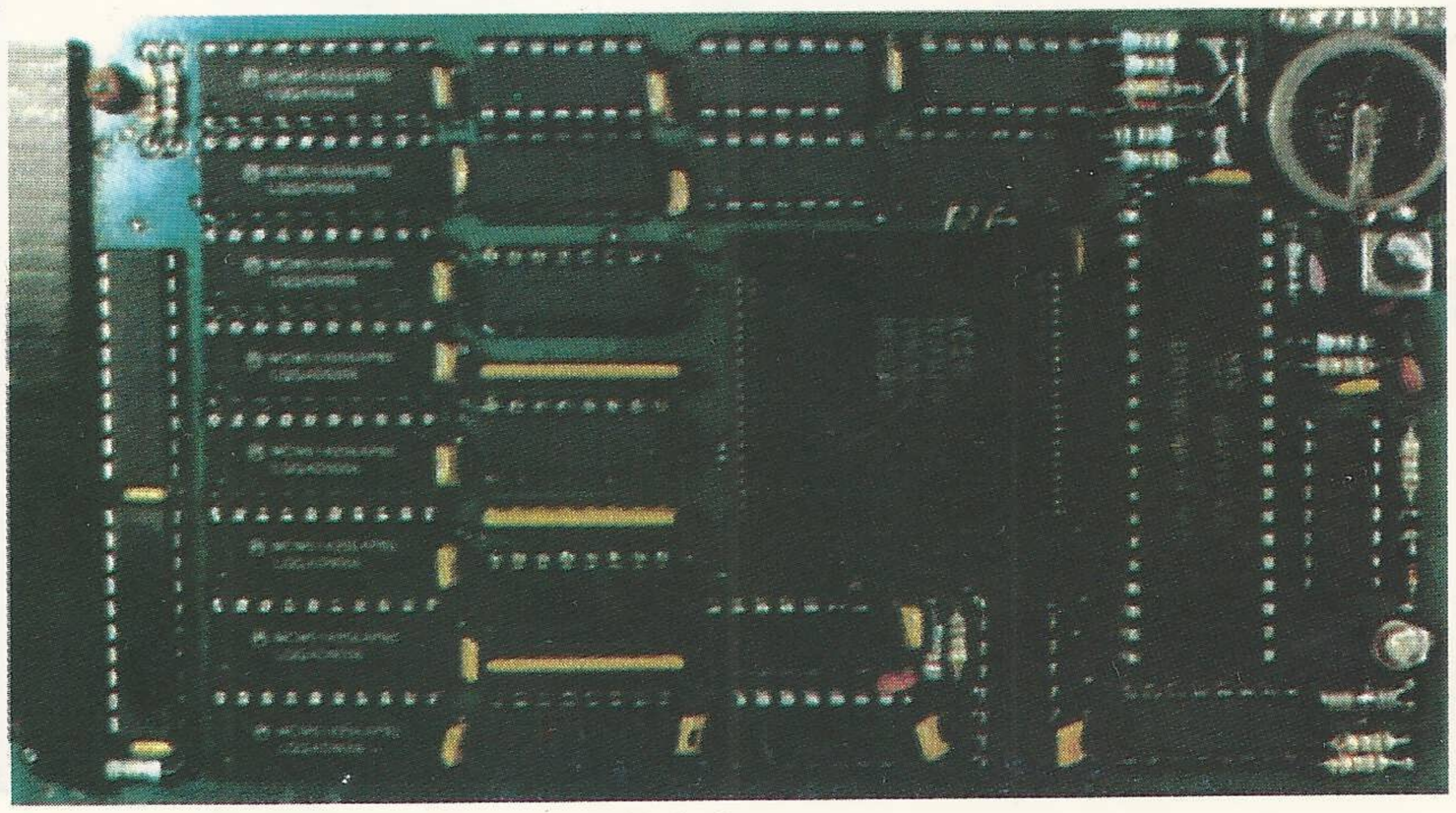
Pulsar şirketinin Amiga 500 için, piyasaya sürmeden önce bir tanıtım modeli olarak sunduğu PC/XT kartı oldukça etkileyici. A500 için hem XT kullanımı sağlayan hem de fazladan 512K hafıza veren bu kart şimdilik kendi grubu içinde en iyisi.

Kart Amiga 500'ün hafıza genişleme yuvasına tam olarak sığıyor. Kartın üzerinde 1Mb'lık RAM, 8MHz'de çalışan NEC V3.0 mikroişlemci, ROM'da Phoenix BIOS ve pilli bir saat bulunuyor. Kartın geri kalanı ise seri numaraları silinmiş dijital chiplerle kaplı.

1 Mb'lık RAM XT kullanımında 704Kb sistem RAM'ı ve 64 Kb genişletilmiş hafıza (EMS) olarak görülüyor. Power PC Board kendi sürücüsüyle pazarlanmıyor ama dört Amiga sürücüsünü PC sürücüsü olarak kullanabiliyor. Yapılan denemelerde iki 3.5'luk bir de 5.25'lik sürücüyü başarıyla yönettiği gözlendi. Norton Utilites adlı programın hız ölçeri kartın, normal XT'ye göre 3.3'lük bir oranda çalıştığını gösterdi. Sistemle birlikte verilen pakette MS/DOS V4.01, Dos Help ve PC Tools V6.0 bulunmakta. Ayrıca Amiga ile kullanım içinde Cross-Dos adlı bir program bulunuyor.

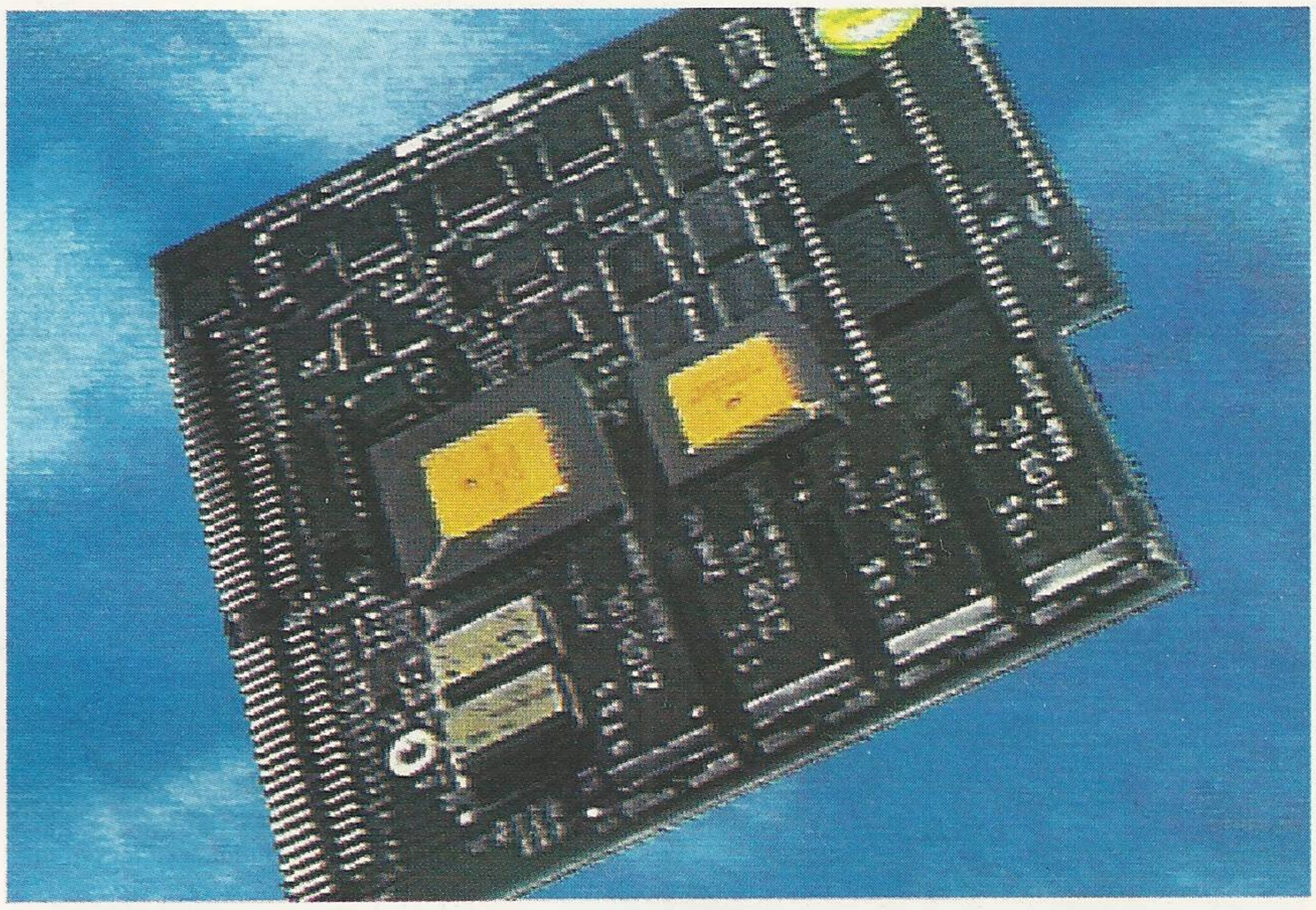
Amiga kullanımında ise kart, işletim sistemine 512 Kb'lık hafıza ekliyor. Ancak, kart takılıyken yerinde olması gereken 512Kb'lık RAM sürücü tanınamıyor. Ayrıca kartın üzerinde olması gereken saate de erişim sağlanamıyor. Amiga'yla kullandığınız mouse'un XT'de kullanılması da mümkün değil. Ancak bu yetersizliklerin sebebi paketin henüz tam bitmiş bir ürün olmamasından kaynaklanıyor. RAM sürücüsünün ve mouse'un tanınmaması henüz bunlar için, ara yazılım olmamasından kaynaklanıyor olmalı. Ayrıca saatin çalışmaması da sanırız bu tanıtım versiyonunun çok kullanılmasından ileri geliyor.

Power PC Board bir BridgeBoard değil, üstelik multitask de yapmıyor. Amiga'nızı bu ürünün boot diskiyle açarsanız bilgisayar direk olarak XT özellikleriyle açılıyor. Normal bir Amiga DOS diski ile boot edilmesi ise bilgisayarın normal bir Amiga olarak açılmasını sağlıyor. XT programlarıyla çalışırken, işlem sırasında Sol-Amiga/HELP tuşları kombinasyonunu kullanırsanız XT özelliklerini ayarlayabildiğiniz bir menüye giriyorsunuz. Bu ekranda değiştirilebilen parametreler ise, sürücü düzenleri, ekran renkleri, video gösterim modu, seri port ayarlamaları. Bunların değiştirilmeleri bazen anında gerçekleşirken, bazı düzenlemeleri çalıştırmak için XT'nin reset edilmesi gerekiyor. Amiga'nın taklit ettiği PC/XT ekran özellikleri 16 renkli, 80 kolon yazıdan oluşuyor. PC grafikleri ise Hercules monochrome, CGA lo-res 4 renk ve CGA hi-res 2 renk ile sınırlandırılmış durumda. Şirketin yetkilileri gelecek versiyonlarda VGA ekran özelliklerini de destekleyeceğini belirtiyorlar.



68040 SAVAŞ BAŞLIYOR

Piyasada şu anda 68040 hızlandırıcı kartlarından bir değil iki tane bulunuyor. RCS Management'ın Fusions-Forty adlı ürünü 25 MHz'de çalışıyor ve üzerinde yardımcı matematik işlemcisi de bulunuyor. Ayrıca 68030'da mantıksal olarak bulunan cache memory'de 68040'da fiziksel olarak yer alıyor. Bunun yanında kullanım bilgileri ve data için dörder Kb'lık alanlar var. Bu alanların her ikisinde de istediğiniz anda erişim sağlayabiliyorsunuz. Kartın 20-27 MIPS'de çalışacağı öne sürülüyor. Kartın integer ünitesi, FPU'su, MMu'sui Bus kontrolörü ve bus snoper'ı da bulunuyor RCS ürünlerinin RISC (reduced instruction set chip-azaltılmış tanımlamalı chip seti) değil de CISC (karmaşık tanımlamalı chip seti) olduğunu belirtiyor. Ne yazık ki bu ürün biraz pahalı.



Diğer bir ürün ise hünüz hazırlanma aşamasında olan Supra-Turbo 040. Bu kart da 25 MHz.de çalışıyor ve yine 4Kb'lık cache'leri var. Bu sefer her bir bölüm kendi içinde 64 alt kısma ayrılmış. Böylece DRAM erişim azaltıyor. Çok gerektiğinde yapılan bu erişimi insan farketmiyor bile. Kartın bir özelliği de floating point hesapları da yapabilen matematik işlemcisi. Ünite A3000'in yardımcı işlemci girişine takılacak şekilde dizayn edilmiş bir fiyatı rakibininkinden oldukça daha az.

Commodorecular

DERGİNİZİN
BULAMADIĞINIZ
SAYILARI
TELETEKNİK'TE

Commodorecular! Derginizin bulamadığınız, ödünç verip geri alamadığınız sayıları varsa... Teleteknik'e gelin, -1., 4., 5. ve 6. sayılar dışındaki- eksiklerinizi tamamlayıp gidin.

Teleteknik

Rıhtım Caddesi, Nesli Han
No: 207/ 2 Karaköy 80030 İstanbul

REKLAMCILIK

Multimedia ve Eğitim

Günün En Çok Konuşulan Teknolojisi, Öğretmenlerin Öğretim Şeklini ve Öğrencilerin Öğrenme Şeklini Değiştirecek mi?

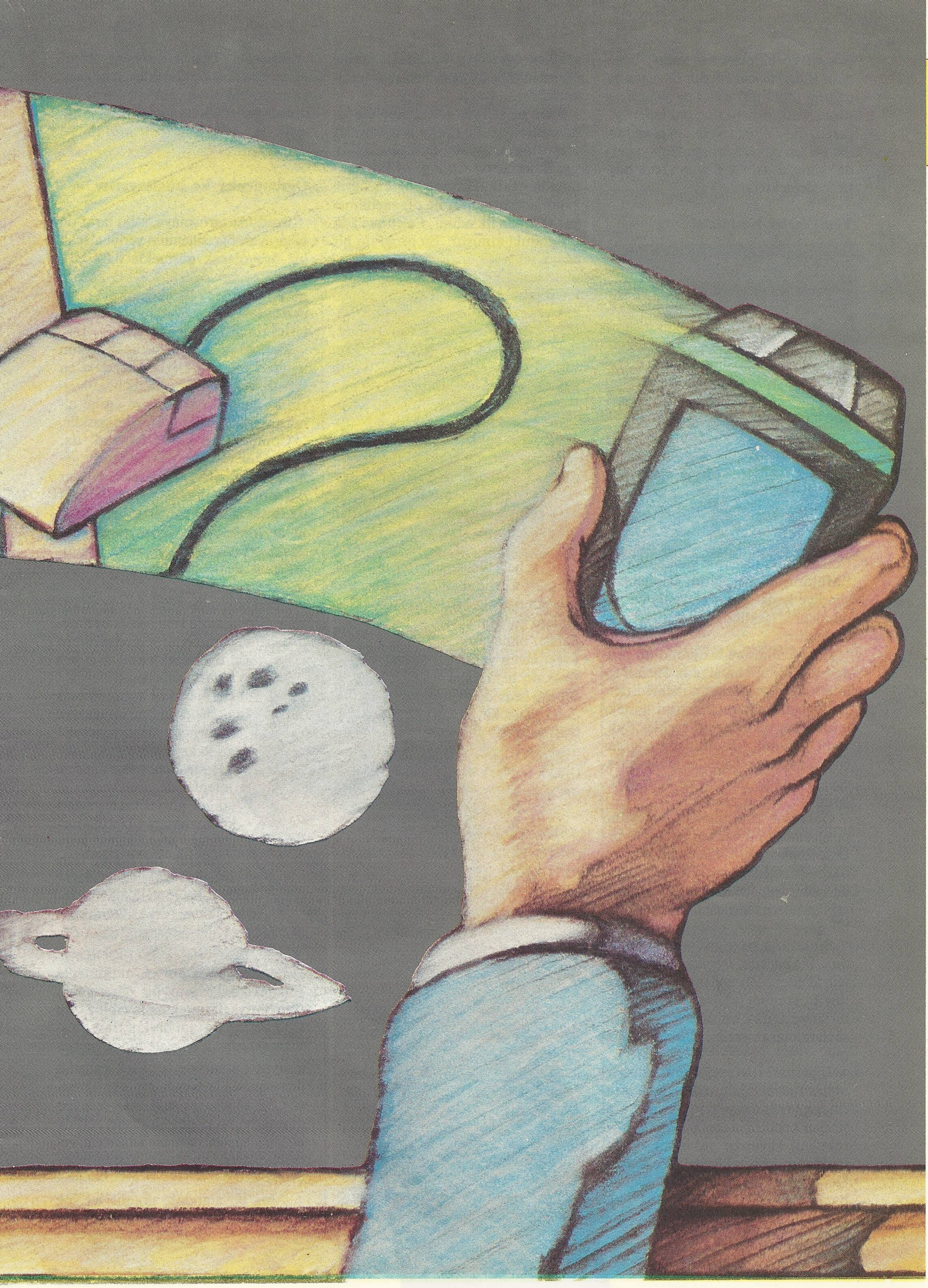
Haberleşme alanında multimedia uygulamaları, diğer yöntemlere fark atıyor. Teknoloji, grafiksel veri tabanlarını, videoyu, sesleri, yazıları ve kulanışlı ara birimleri birleştirerek bilmek istediklerinizi istediğiniz anda önünüze getiriyor. Eğer bunlardan bir tanesi iletişim için yeterli olmuyorsa başka biri -veya bir kaç tanesinin birleşimi yeterli olacaktır.

Ama multimedia ülkelerinin şu andaki en önemli problemlerine -gelecek neslin eğitilmesine- yardımcı olabilir mi? Yeni teknoloji genç beyinlerin yetişmesinde etkili bir rol oynayabilir mi? Öğretmenlerin öğretim sistemini, öğrencilerin de öğrenmelerini değiştirebilir mi?

Scholastic Inc. şirketinde araştırma ve geliştirme bölümü başkanı olan Walter Koetke, "Eğer multimedia öğrenim ve öğretimi değiştirebilirse 2000 yılından beri sistemi değiştiren ilk şey olacak" demektedir.

Belki buna inanmasa da Koetke, şirketinin Commodore ile birlikte geliştirdiği Amerikan Tarihi adlı eğitim programının potansiyelini gördükçe heyecanlanmaktadır.

National Geographic Society'e



(sosyal ve bilimsel bir vakıf) bağlı olan Educational Media Division'ın (eğitim bölümü) yazılım yöneticisi Monica Bradsher biraz daha ileri giderek, "GTV'nin (NGS'nin multimedia eğitim paketi) kullanıldığı yerlerde eğitim sistemi değişmeye başlamıştır." demektedir.

Yeni Yerler Keşfetmek

Multimedia ile eğitim konusunda çalışanlar arasında yapılan bir araştırmaya göre multimedia eğitim alanında bir çok gelişmeler vaad etmektedir, ancak bu değişikliklerin ne olacağını şimdiden söylemek imkansızdır. Anekdot olarak sunulan raporlar çok heyecan vericidir ama şimdiye kadar ele somut bir örnek geçmiş değildir.

Eski bir öğretmen olan ve şu anda Apple Computer şirketinde yönetici olan Sue Collins, "Multimedia o kadar yeni bir konu ki bu alanda fazla araştırma yapılmamıştır" demektedir. Commodore'un eğitim bölümü yöneticisi olan Howard Diamond da Collins'in bu sözlerine katılmakta ve, "Multimedia ile eğitim konusunda şimdiye kadar çok az uygulama yapılmıştır." şeklinde bir yorum yapmaktadır.

Ama Collins ve Diamond'un ikisi de teknolojinin bu alanda önemli etkileri olacağını kabul etmektedirler. "Öğrenciler yaratıcılıklarını destekleyecek bir şekilde eğitilecekler." diyen Diamond, "Multimedia, öğrencilerin nasıl öğreneceklerini değiştireceği gibi daha önemlisi ne öğreneceklerini de değiştirecektir.

Öncelikle multimedia ile eğitim programlarının nasıl bir sahnede ortaya konacağını düşünmeliyiz. Çok basitleştirmeden, iki uzak uç arasında kalan yelpaze üzerindeki öğretim şekillerini ve teorilerini ortaya koyabiliriz.

Bir tarafta gelenksel yaklaşım vardır, ki burada öğretmen teoriteyi temsil eder, öğrenciler belli bir öğretim programını takip etmek zorundadırlar ve ağırlık bir takım öğretilerin sağlam olarak yerleşirilmesine dayanır.

Diğer tarafta ise eğitimin deneysel olmasının ve bilginin öğretmen tarafından verilmesi yerine öğrenci tarafından kendiliğinden anlaşılması gerektiğini savunan yaklaşım bulunmaktadır. Maria Montessori ve John Dewey gibi eğitimciler tarafından daha da geliştirilen bu 'hümanist' yaklaşımda, toplum tarafından uygun görülen öğretmen üstünlüğü yerine öğrencinin doğal eğilimleri esas tutulmaktadır.

Sizin de tahmin edebileceğiniz gibi multimedia ile eğitim programları araştırmaya dayalı bir sistemle çalışır. Bank Street College of Education adlı eğitim kurumu, öğrencilerin kendi araştırmaları ile öğrenebilmeleri yolunda ilk adımı, Palenque adlı programla atmıştır. Bu program bir Maya şehri içindeki gezintiden oluşmaktadır. ve DVI (digital video interactive-karşılıklı sayısal video alış-veriş) teknolojisine dayanır. Palenque'nin tasarımcısı Kathy Wilson, "Burada olan her şeyden," yani programdan, "Araştırmaya dayalı gerçeklik aktarmaktadır."

Ama bu demek değildir ki, bilgisayar destekli her eğitim sistemi hümanist bir yaklaşıma sahiptir.

Aslına bakarsanız CAI (computer assisted instruction -bilgisayar destekli tanımlama) adında da anlaşılacağı gibi gelenksel metoda dayanan bir sistemdir. NGS'den Monica Bradsher iki yaklaşım arasındaki farkı şöyle belirtilmektedir: "Bilinçli olmasa da CAI kullanıcıları geleneksel fabrika tipi okul sistemini destekler.

Onlara göre bilgisayar, hatasız olmayan öğretmenin yerini tutacak, hem daha sabırlı hem de daha ucuz bir eğitmendir."

Bradsher, bunların tersine, "hümanist yaklaşımı destekleyen bilgisayar meraklıları ise okul bilgisayarının sadece sanatsal veya araştırma amacıyla kullanılması taraftarıdırlar." demektedir.

Öğretmenler Ve Bilgisayarlar

Bradsher tartışmaya, "İki taraf da bilgisayarı öğretmeninin yerini alacak bir öge olarak görmekle hata ediyor." diyerek devam ediyor. Yazara göre öğretmen, öğrencinin araştırarak öğrenmesi sürecinde bir yol gösterici rolünü üstlenmelidir.

Gerçekten de multimedia ile eğitim uygulamaları ve CAI arasındaki en büyük fark, multimedia'da bilgisayarın az da olsa öğretmenin yerini alması ve esnekliğini gösterebilmesidir.

Commodore'dan Diamond da, "Yeni teknolojiler öğretmenlere yeni eğitim araçları sağlarlar ve bunlar öğretmenin eğitim stiliyle de kolayca uyuşmaktadır. Yeni sistemler öğretmenin önüne bir bilgisayar koyup, 'Eski yöntemleri bırakıp, bunu kullanın' demekten çok farklıdır" demektedir.

"Ben bilgisayar şirketlerinin ve yazılım firmalarının yeni aletler üretmesinden yanayım. Öğretmenlere nasıl öğreteceklerini öğretmek benim işim değil."

Miltimedia ile eğitimin esas amacı öğrenciye yaratıcı ve araştırmacı bir ortam sağlamakken, geleneksel yaklaşımı benimseyen öğretmenler de multimedia'yı diğer görsel malzemeleri kullandıkları gibi kullanabilirler. Multimedia kullanılarak bir filmin tam istenilen kareleri gösterilebilir, bu yöntem öğretmenlerin eskiden beri kullandıkları film şeritlerinden çok daha çekici olacaktır.

Bu senaryoda bir tek multimedia yetenekli bilgisayar bir öğretmenin tüm ihtiyaçlarını karşılayabilir. Bu CAI sistemiyle tam bir kontrast oluşturmaktadır. CAI sisteminde ise bilgisayar öğrenciyle teke tek çalışma durumunda kalacağı için her öğrenciye bir bilgisayar sağlamak çok zor olacaktır. NGS'den Bradsher, "Tek bir bilgisayarı tüm bir sınıf için verimli olarak kullanabilirsiniz" demektedir.

Ama bu alandaki potansiyel çok daha fazladır. "Bence multimedia

öğretmenlerin şu anda yaptıklarını da desteklemektedir.'' diyen Apple'dan Collins'e göre multimedia, aynı zamanda yeniden şekillendirilmiş bir eğitim ortamı içinde, öğretmenleri yönlendirici, yeni kuşağı da aktif öğrenciler durumuna sokabilir.

Bir çok eğitmenin gözünde bu aktif çalışma ortamı multimedia'nın sağladığı en büyük olanaktır. NGS'den Bradsher da, ''Öğrencilerin aktif olarak çalıştıkları zaman daha iyi öğrendikleri fikrinde yeni bir şey yoktur. Hatta değişik öğrenim şekillerinin üstünlüğü de tartışılmaz.'' denilmektedir.

Multimedia'nın en büyük avantajı bu iki yöntemi de, öğrencileri en yüksek düzeyde hareketlendirerek, birleştirmesinde yatar. Bradsher, ''Öğretmenlerin bu yöntemi tercih etmelerinin sebebi öğrencilerin kendilerini kaptırmalarıdır. Bu televizyon kuşağı, böyle bir ortam içinde en yüksek verimlilikle çalışabilir.'' demektedir.

''Multimedia bilinci değişik yöntemlerle uyarladığı gibi genç çocuğu farklı konularda ve içeriklerde bilgilendirir. İnanıyorum ki gelecekte multimedia ile değişik duyu organlarının işlevi arasında bir korelesyon bağıntısı bulunacaktır.'' diyen de Apple'da okul öncesi eğitim bölümü sorumlusu Yolanda Jenkins'tir.

Scholastic Inc.'den Walter Koetke de multimedia'daki görüntü özelliğinin çok önemli olduğunu vurgularken, ''Hafızamıza giden yol duygulardan geçer, multimedia da duygu-

lara bağlı görüntüler için potansiyel sahibidir'' demektedir. ''Görüntüler hemen herkes için hafızaya giden en keskin yoldur.''

Apple'da multimedia ile eğitim bölümünde çalışan Margo Nanny de aynı fikre katılmakta ve görselliğin eğitim üzerindeki etkisini vurgulamaktadır. ''Bence görüntüler, problemler için zihni modeller oluşturabilirler... Eğer görüntüler gerçek dünyadan izlenimleri öğrencinin önüne getirirse, öğrenci bunlarla lise yıllarında daha kolay başa çıkacaktır.''

''Bu teknolojinin en önemli özelliklerinden birisi de zaman ve mekanı değiştirebilmesidir. Sistem çok hızlı çalıştığı ve öğrenciyi de kendi içine aldığı için, öğrencilerin sorması istenen sorulara hemen ulaşılabilir.''

San Francisco'da görev yapan ve eğitimde multimedia kullanan iki öğretmen, Robert Campbell ve Patricia Hanlon da öğrencilerin bu yöntemle daha aktif olduklarını belirtirken, ''Interactive media öğrencilerin koşulları canlandırmasına büyük ölçüde yardımcı olmaktadır. Bu da çalıştıkları konuya bir önemlilik katmaktadır. Daha önce konunun önemli olduğunun vurgulanması gerekiyordu, ama artık öğrenci konunun önemini kendiliğinden anlıyor'' demektedirler.

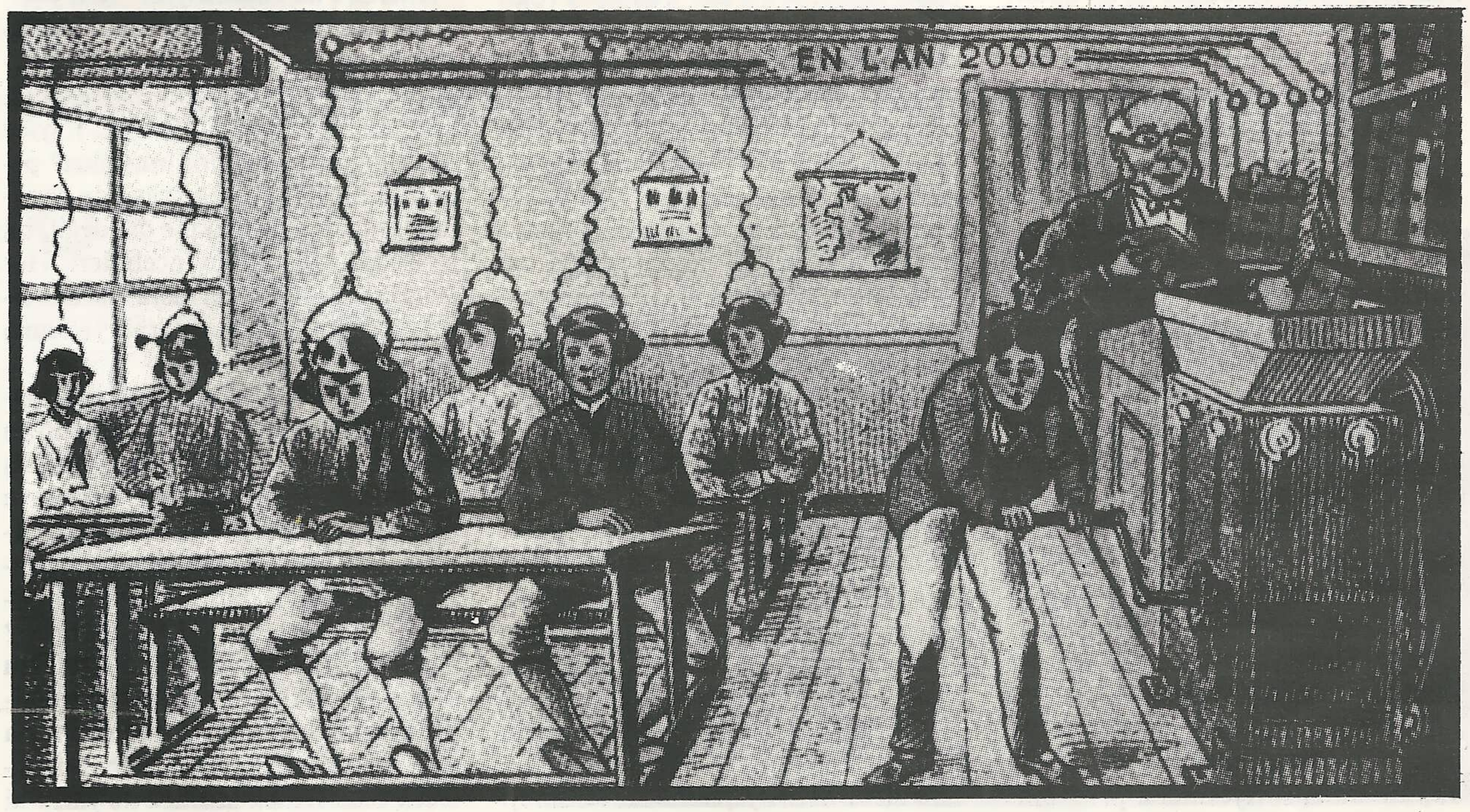
Eğitimde ses ve görüntünün önemi bir çok eğitimci tarafından vurgulanmaktadır.

''Eskiden yazıya hakimiyeti öğrettiğimiz gibi, şimdi öğrencilere video görüntülerini ve ses parçalarına hakimiyeti öğretiyoruz. Bu onları gerçek hayata hazırlıyor'' diyen Collins'e Nanny de katılıyor ve, ''Bilgi parçalarıyla uğraşırken görüntünün önemi çok büyüktür. Gelecek yüzyılda eğitim alanında multimedia'nın önemi tartışılmaz olacak'' diyor.

Burada anlatılan tüm yöntemlerden sonra multimedia eğitimdeki standartları değiştirecek gibi görünüyor. Teknolojinin bu uygulaması hiç kuşkusuz eğitime yeni bir boyut kazandırıyor. Ama asıl gereken çok fazla heveslenmeden önce bu alanda daha kapsamlı ve bilimsel çalışmalar yapmaktadır.

Örneğin, bu yöntemle öğrenciye gereken tüm yolları açıyor muyuz? Yoksa birini açarken, başkalarını mı kapıyoruz? Öğretmenin bu tür bir sistemdeki rolü olmalıdır? Ve en önemlisi, acaba okullar böyle pahalı bir yatırım yapmaya girişecekler mi?

Bunlar hep cevap bekleyen sorular. Umarız ki bu yöntemleri uygulayanların sayısı artar ve üreticiler de değişik olanaklar ve yollarla karşımıza gelirler.



NEREDEN NEREYE

Vedat Hallaç

Hatırlarsanız, 61. sayımızda, dergimizin 5. yılını dolduruşunu kutlarken, bu beş yıl içinde yaptıklarımızın kısa bir özetini vererek, eski sayılarımızı elde etmek isteyen, fakat hangi sayıda ne tür yazıların bulunduğunu bilmeyen arkadaşlara yardım etmek amacıyla başlamıştık bu yazıya. Aslında tüm sayılarımızın özetinin tek sayıda yayınlanması gerekiyordu. Fakat yazı ilerledikçe, böyle bir şeye kalkışmanın en az onaltı, sayfayı kaplayacağını farkettik ve yazıyı ikiye bölmeye karar verdik. İlk kısımda kırkıncı sayıya kadar olan sayıların içeriklerini kısaca açıklamışktık. Şimdi sıra son yirmi sayıda...

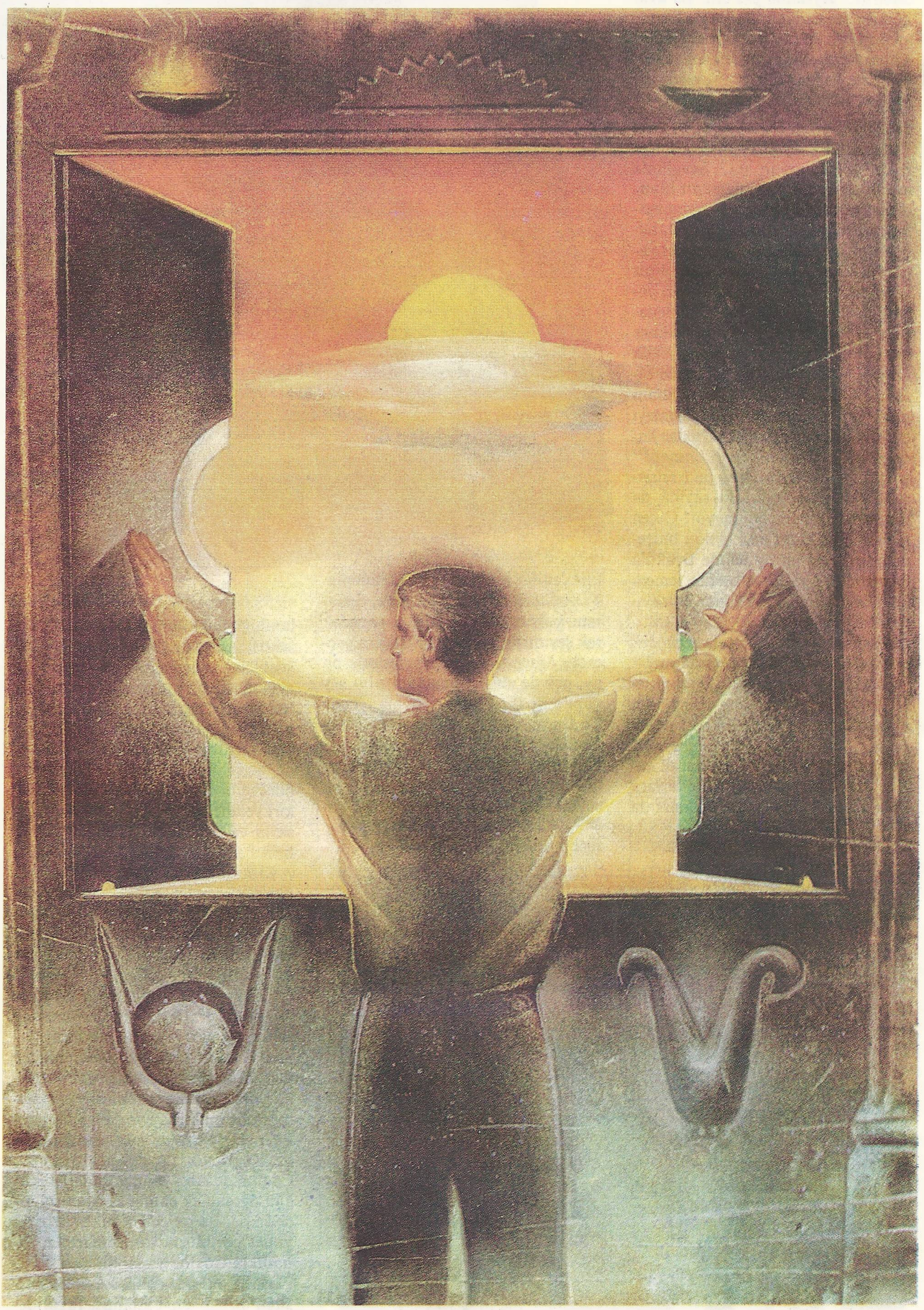
Kaset kullanıcıları, aldıkları son oyunun bir kopyasının bir başka kasette de bulunmasını isterler. Böylece orijinalinin başına bir şey gelirse gidip oyunu yeniden satın almak zorunda kalmazlar. Fakat bu işi yapmak için bütün turboları kırıp, oyunların hepsini kendi turbolarıyla kaydetmek çok zordur. Eğer kendi turboları da yoksa bu iş tam bir felakettir. Kırkbirinci sayımızda, donanım köşesinde yayınladığımız COPY-BOARD ile bu tür problemler tarihe karıştı. Bu devreyi yapıp ikinci bir dataset elde ettiğiniz anda, kasette bulunan her tür oyunu bir başka kasete çekebiliyorsunuz (sadece güvenlik açısından tabi ki. Oyunları kopyalayarak satmak yasal olarak suçtur). Aynı sayıda, disk oyunları konusunda kırıcılardan usanan iki Alman gencinin bulduğu yeni koruma sistemlerinden söz ediliyordu. Bu korumanın, tüm kartuşları engelleyeceği; bunun yanında diksetin kopyalanması halinde kopyasının çalışmamasını sağlayacağı söyleniyordu. Bu sayede yazılım firmalarını büyük zarara uğratan kırıcı grupların engelleneceği umut ediliyordu. Bu arada bilgisayarda, kullanıcı seviyesinden programcı seviyesine çıkmak isteyen arkadaşların mutlaka okuması gereken bir yazı da bulunuyordu: ''Nedir Bu Programcılık Denen Olay?''. C-64'ün bellek haritasını tanıtan sayının 7. bölümünde, Grafik ve Sprite adreslerini açıklamıştık. ''Macera Peşinde'' köşesinde ise Mindshadow adlı oyunun tam çözümü bulunuyordu.

42. sayımız da konu bakımından oldukça zengindi. Elektronikle uğraşmak isteyen, fakat nasıl başlayacağını bilmeyen arkadaşlar için bir ''Donanım Kursu'' başlatmıştık bu sayıda. Bu kursun ilk bölümünd elektroniğin temel kavramları ve dirençler ele alınmıştır. Ayrıca BASIC kullanıcılarının da C-64'ün harika ses yeteneklerinden faydalanmasını sağlamak amacıyla ''BASIC ile Ses Dünyası'' yazımız vardı. Artık isterseniz cırcır böceği sesi, isterseniz kurbağa sesi yapabilirsiniz, orası size kalmış. Programcı olmak isteyen arkadaşlara verilen öğütler bu sayıda da devam ediyor. 'BASIC her ne kadar yeterli bir dilse de hiçbir zaman ASSEMBLER ile yarışamaz' diyerek kolları sıvayan ANIL GÜL, her şeyi temelden anlatarak bir Assembler kursu başlatmıştı. Tabii ki AMIGA kullanıcılarını da unutmamıştık bu sayıda. ''AMIGA'da Üçüncü Boyut'' ile, AMIGA'nın harika grafik yeteneklerini kullanan üç boyutlu tasarım programlarını tanıtmıştık.

Geleceğin donanımcılarını yetiştirmek için başlanan donanım kursunun bu sayısında bir çeşit enerji deposu olan kondansatörler ele alınmış. Macera peşinde köşesinde de herkesin iyi birer hırsız olabileceği kanıtlanmaya çalışılıyor. Gerçek hayatta değil tabi ki, ''Guild of Thieves'' adlı oyunda. Bellek haritası-9'da C-64'ün ses belleğinin tanıtımı yapılıyor. Bu sayıda, tam bir AMIGA yapımı olan ''Gumby Godzilla'ya Karşı'' adlı çizgi filmin yapımı anlatılıyor. Yazılım firmalarına rahat vermeyen korsanlarla nasıl başa çıkılabileceğini tartışan yazıda, tabi ki bir sonuca yarılamıyor. Özellikle satılan oyunların neredeyse tamamının yasadışı kopyalar olduğu bir ülkede bu korsanlarla nasıl mücadele edilebilir ki?

Bilgisayar sadece programcılık veya oyun için midir? Bu soruya cevap arıyorsanız, ''AMIGA ve Bilim'' yazısını mutlaka okumanız gerekir. Kırkdördüncü sayımızda, hırsızlık kursunu (Guild of Thieves) sona erdiriyoruz. Ama burada öğrendiklerinizi gerçek hayatta uygulamaya kalkışmayın sakın! Bit sürüsüne ne denir? bayt tabi ki. Anıl'la bit işlemlerini öğrenmeye başlıyoruz bu sayıda AMIGA'cılara, animasyonun önemini anlatmak amacıyla yazılmış, en güzel örneklerin bir araya toplandığı ''AMIGA'da Animasyon'' adlı yazıyı da bu sayıda bulabilirsiniz. Donanım kursunda tek yönlü yolları işliyoruz. Evet, doğru tahmin ettiniz, konumuz: Diyotlar. BASIC'i iyice öğrendiğinize inanıyor musunuz? peki bir atım ötesine geçmeye ne dersiniz? Hayır, gene makine dili değil, bu sefer: BASIC dilinin incelikleri. Her üstadan daha iyi bir usta bulunabilir! Bunu aklınızda tutarak yazımızı bir okuyun.

ALARM! C64'ünüz bitlerin istilasına uğradı. Son üç sayıda Anıl'ın eğittiği bitler bilgisayarınızı sarmış durumda. Bu sefer de Carry ve Overflow bitlerinde sıra. Bilgisayarlarla çok uğraştığınız için kişiliğinizin etkilendiğini, bir psikoloğa görünmeniz gerektiğini mi söylüyorlar? Açın bilgisayarınızı, psikoloğunuzu yükleyin: YAPAY ZEKA. Bu dergide bir yılını tamamlayabilen çok fazla yazı yok. Bu işi neredeyse başarabilecek olan Bellek haritası ne yazık ki



onbirinci sayısında pes etti. Bu ayki konusu, ne kadar anlatılsa da bitirilmesi mümkün olmayan Grafik. Donanım kursu, transistörleri anlatarak, görülmemiş bir süratle devam ediyor. Macera oyuncuları için bu ayki oyunumuz oldukça zevkli The Hunt.

Kırkaltıncı sayımız için de test içeriyor: "Bilgisayar mı, Sevgiliniz mi?". Ne kadar usta olursanız olun, bilgisayar dozunu fazla kaçırmamanız gerektiğini anlatan bir test bu. Leonardo'nun AMIGA'sı olsa neler yapardı? Çizim programlarının neler yapabildiğini Resim Programları yazısında okuyun. BASIC kullanıcılarına ayrılan hafıza, büyük görünse de, iyi bir iş yapmaya kalktığınızda az gelecektir size, sizin yerinizde olsam BASIC'de bellek tasarrufunun nasıl yapılanacağını anlatan yazıyı okurdum! Donanım kursu her ne kadar "Bir ayda bir eleman bitmeli!" mantığıyla ilerliyorduysa da transistörlere bu sökmedi. Bu sayıda da transistör devreleri bulunuyor! Geçen sayıda, The Hunt adlı oyunu bitirememiştik. bu bir ay içinde Drakula evinize uğramadıysa, ondan temelli kurtulabilirsiniz. The Hunt bu sayıda sona eriyor.

Bilgisayarlar dünyayı ele geçirecek mi?Geleceğiniz tehdit altında mı? Mutfak bom yapar mı? Bu tehditlerin hepsinin gerçekleşme olasılığının aynı olduğunu Yapay Zeka ve yapay yaşam yazısından öğrenebilirsiniz. Masa üstü yayıncılık kullanarak gazete çıkarmak isteyen arkadaşlara kullanışlı öğütler veren yazımızı da kırkyedinci sayımızda bulabilirsiniz. Transistörler de bittiğine göre, donanım kursunu veren Anıl'a yapacak tek şey düşüyor; OP-AMP'lara geçmek. Macera peşinde köşesinde bu ay, pek de alışık olmadığınız bir şey yapılmış: Bir C64 oyunu olan Time To Die'in çözümü bulunuyor. Kırkaltıncı sayıda biten Bellek haritası yazısı yerine, C64'de Grafik donanımını anlatan bir yazı dizisine başlanmış bu sayıda. İlk olarak neyin nerede bulunduğu anlatılmış bu yazıda. Fiziksel bazı engeller ve içinde yetiştikleri koşullar yüzünden, eğitim ve çalışma alanında diğer insanlardan geride kalan özürlülülerin bu problemlerini halletmek, en azından hafifletmek işi gene bilgisayarlara kalıyor. Bu konuda bilgisayarın ne gibi yardımları olabileceğini merak eden arkadaşlar kırkyedinci sayımızda bulunan Bilgisayar ve Özürlüler yazımızı okusunlar.

Kırksekizinci sayının Donanım kursu yazısında, Anıl, 'Kapı' kavramına yeni bir boyut getiriyor. Yani digital tasarım için gerekli temel bilgileri vermeye başlıyor. Püf noktaları köşesinde, ekran düzeni kolaylaştıracak birkaç yeni rutin bulunuyor. Eğer bilgisayar grafiklerinden hoşlanıyorsanız, bu sayıyı kesinlikle kaçırmayın. Çünkü Amerikan Commodore dergisinin yaptığı grafik yarışmasında ödül kazanan harika eserlerin fotoğraflarını bu sayıda bulabilirsiniz. Eğer bir C64'ünüz varsa ve Masa üstü Yayıncılık ile ilgileniyorsanız , C64'ün de lazer printer kullanabildiğini öğrenmek eminim hoşunuza gidecektir. Bu sayede oldukça profesyonel görünüşlü tasarımlarınızı rahatlıkla C64'de yapabilirsiniz.

Daha önceki sayılarda, Geos kursuna birkaç kez başlamış, fakat de-

vamını getirememiştik. Kırkdokuzuncu sayısında da GEOS programcılığını öğretmek için yeni bir kursa başlamıştık. Anıl ise Assembler ve Donanım kursuna ara vermeden devam etmekteydi. Bu sayının Donanım Kursu köşesinin konusu Analog/Digital çeviricilerdi. AMIGA'da da benzeri dönüştürücüleri kullandıktan sonra sesler üzerinde oynamanızı mümkün kılan programların bir tanımı da bu sayıda yer alıyor. Kırksekizinci sayıda Macera köşesinde başladığımız Gold Rush'ın tam çözümü de bu sayıda sona eriyor.

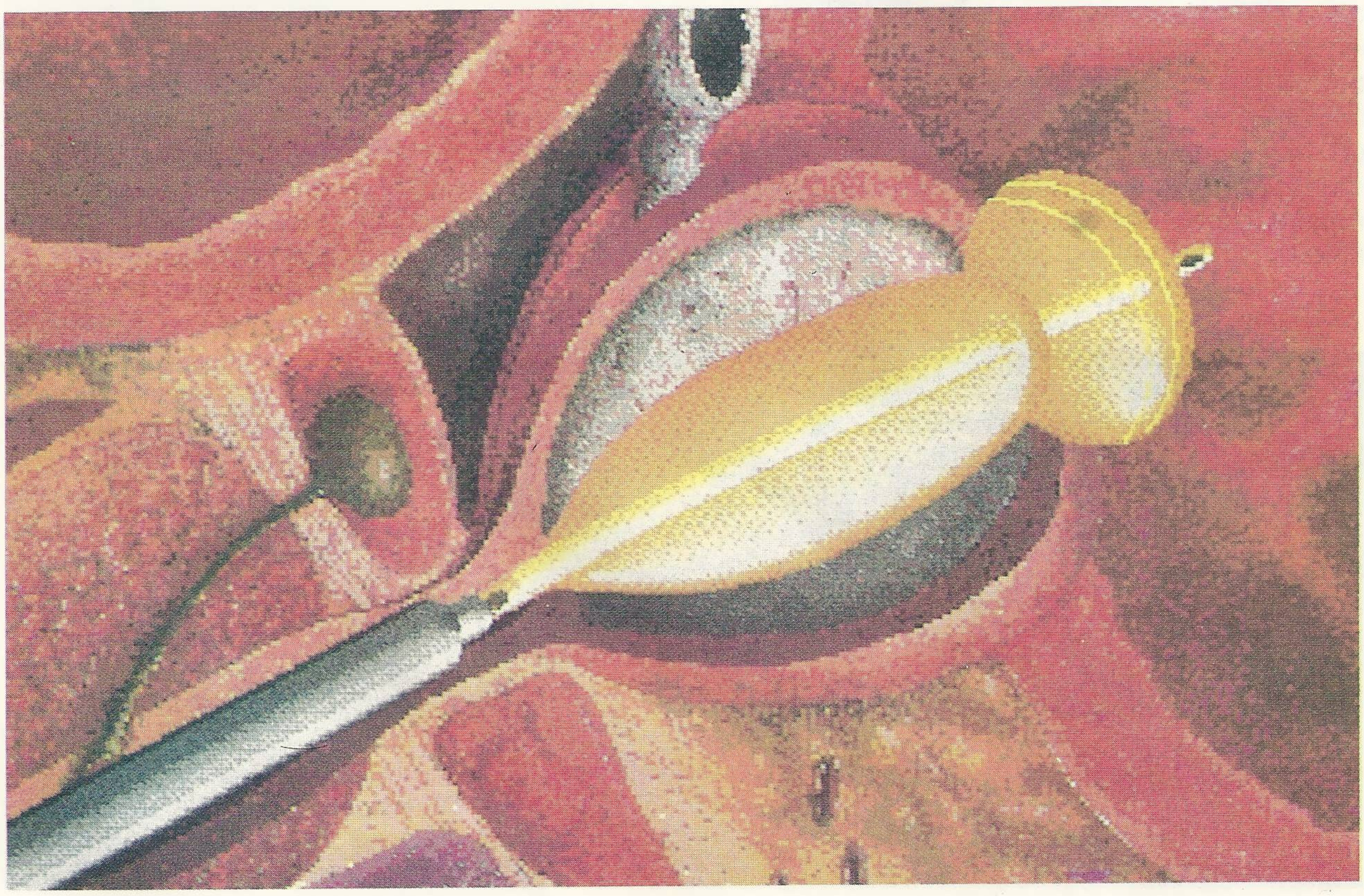
AMIGA'cıların başlarda pek umursamadıkları, fakat dosyaları teker teker bozulmaya başladığı zaman ciddiye aldıkları bir konuya ellinci sayımızda değiniyoruz! Virüsler Tunç arkadaşımız AMIGA virüslerinden en yaygın olanlarının neler yapabileceklerini ve temel olarak bir virüsten nasıl korunmanız gerektiğini anlatarak, bu pek az bilinen konuda bizleri aydınlatmaya çalışmıştı. Piyasada C64'ün daha hızlı, daha etkin çalışmasını sağlayacak onlarca ünite varken hangisini seçeceğinize karar vermek oldukça zor bir iştir. Bu sebeple, bu sayımızda C64 kartuşlarından bir derleme yaparak, hangisinin ne tür özelliklere sahip olduğunu açıklamıştık.

Commodore 64 kullanıcıları, disk drive'ları hakkında döküman bulmanın ne kadar zor olduğunu bilirler. Özellikle drive'in kafa ayarı kaydıysa, aleti bir teknik servise götürmekten başka şansları yoktur. Ellibirinci sayımızda yayınlanan Disket Sürücü İçin İlk Yardım yazısında, ufak tefek bazı problemleri tek başınıza halletmenin yollarını göstermiştik. Commodore'un bitmez tükenmez Püf Noktaları bu sayıda da boy gösteriyor. Grafik donanımı yazısı, grafik kullanımı ile ilgili yeni yeni bilgilerle donatılmış olarak yayına devam ediyor. AMIGA'cılara yardım etmek için kolları sıvayan Tunç, Virüsler yazısına devam ediyor ve virüs aşılarını tanıtıyor bu sayıda, Commodore'un tarihiyle ilgilenen okuyucular için, 1980'lerde Commodore'un neler yaşadığını anlatan bir yazımız da bulunuyor.

O kadar yaygarasını yaptığımız Grafik Yarışmasına birbirinden güzel resimler yollayan arkadaşlar, elliikinci sayıda bu yarışmanın sonucunu öğrenmiş, diğer okuyucuların da birbirinden güzel grafikler sayesinde gözleri bayram etmişti. Anıl, 10 aydır sürdürdüğü Assembler kurşunu da bu sayıda, İnterrupt'lar adlı yazısıyla değiştirmiş, her makine dili programcısının kafasını kurcalayan interrupt'ların ne olduklarını, nasıl kullanıldıklarını anlatmıştı. Macera Peşinde'de King's Quest III ve Büyüleri anlatılmıştı. Tunç, bu sayıda Virüs ordusunun geri kalan askerlerini tanıtmaya devam ediyordu.

Elliüçüncü sayıya kadar sadece bir Macera Peşinde köşemiz vardı, fakat bu sayıda, starteji oyunlarına artan ilgiyi de gözönüne alarak, bir Strateji köşesi açmaya karar verdik. Bu köşenin bu sayıdaki yıldızı ise harika bir oyundu: Midwinter. Macera peşinde'de ise Chrono's Quest II yer alıyordu. Grafik donanımı, yedinci bölümünde, Sprite'larla ilgili ne varsa hepsini ele alıyordu. GEOS yazısı ise rekor sayılabilecek bir şekilde yayınlanmaya devam ediyordu. Bu sayının Toplum köşesi de oldukça zengindi. Commodore'un son harikası olan CD-TV bu sayıda tanıtılmıştı. Masa üstü yayıncılıkla uğraşan AMIGA'cıların hoşuna gidecek bir tanıtım da yer alıyordu bu sayıda: Professional Draw 2.0.

Bu sayıda, Artificial Intelligence (Yapay Zeka) ile ilgilenen herkesin okuması gereken bir yazı dizisi olan Sinirsal Ağ Sistemleri'ne başlamıştı sinan Vural. Donanım köşesinde ise çok ilginç bir kartuşun yapılışı anlatılıyordu. Memory Stop, düğmesine bastığınız anda bilgisayarınızı durduruyor, bir daha bastığınızda ise çalışmasına devam etmesini sağlıyordu.



Football Director II, bu sayının Strateji köşesinin konuğuydu. Macera peşinde ise iki ayrı oyunu tanıtıyordu: King's Quest IV ve Police Quest II. AMIGA'cılara da en yeni CD teknolojisinin kolaylıklarından faydalanmayı sağlayan BABY'nin tanıtımını yapmıştık.

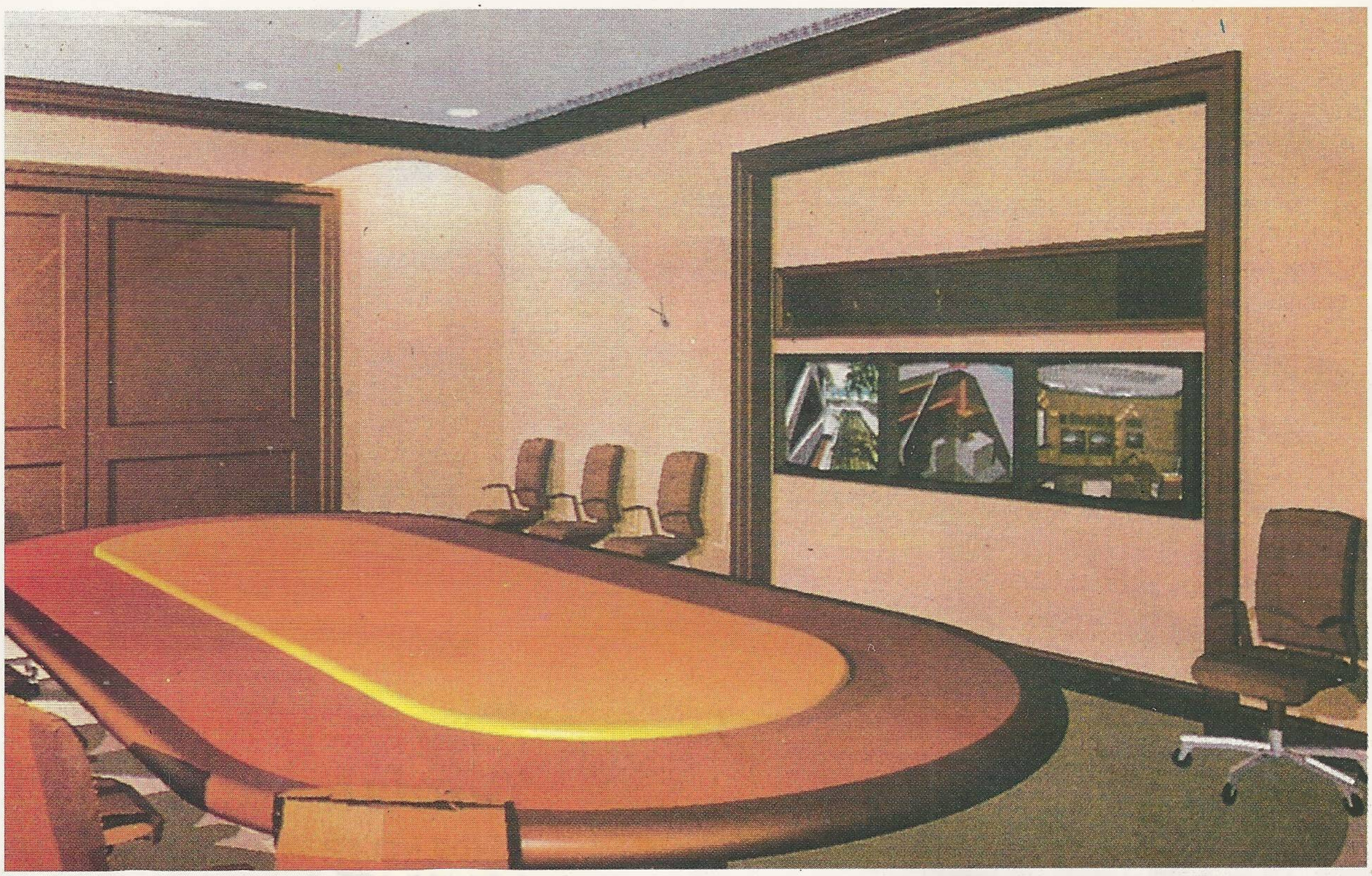
Sinan, ellibeşinci sayının Sinirsel Ağ sistemleri yazısında, Geri Besleme (Back Propagasyon) kullanılarak öğretimin nasıl yapılacağını anlatıyor. Celal de bu sayıda, yeni bilgisayar alan okuyucuların, bir senede bilgisayarlarını çöpe atmalarını engellemek için iyi kullanımın 101 yolunu göstermişti. Geos'un dış dünyayla bağlantısını sağlayan ikonların kullanımını da bu sayıda açıklamıştı. Strateji köşesinde iki oyun bulunuyor bu ay: Kick Off II ve Battle of Britain. Bu sayıda bir de yedi köşe açmıştık. Kısa eğlenceli ama kullanışlı programlarla süslenecek olan bu köşenin adı Abur Cubur.

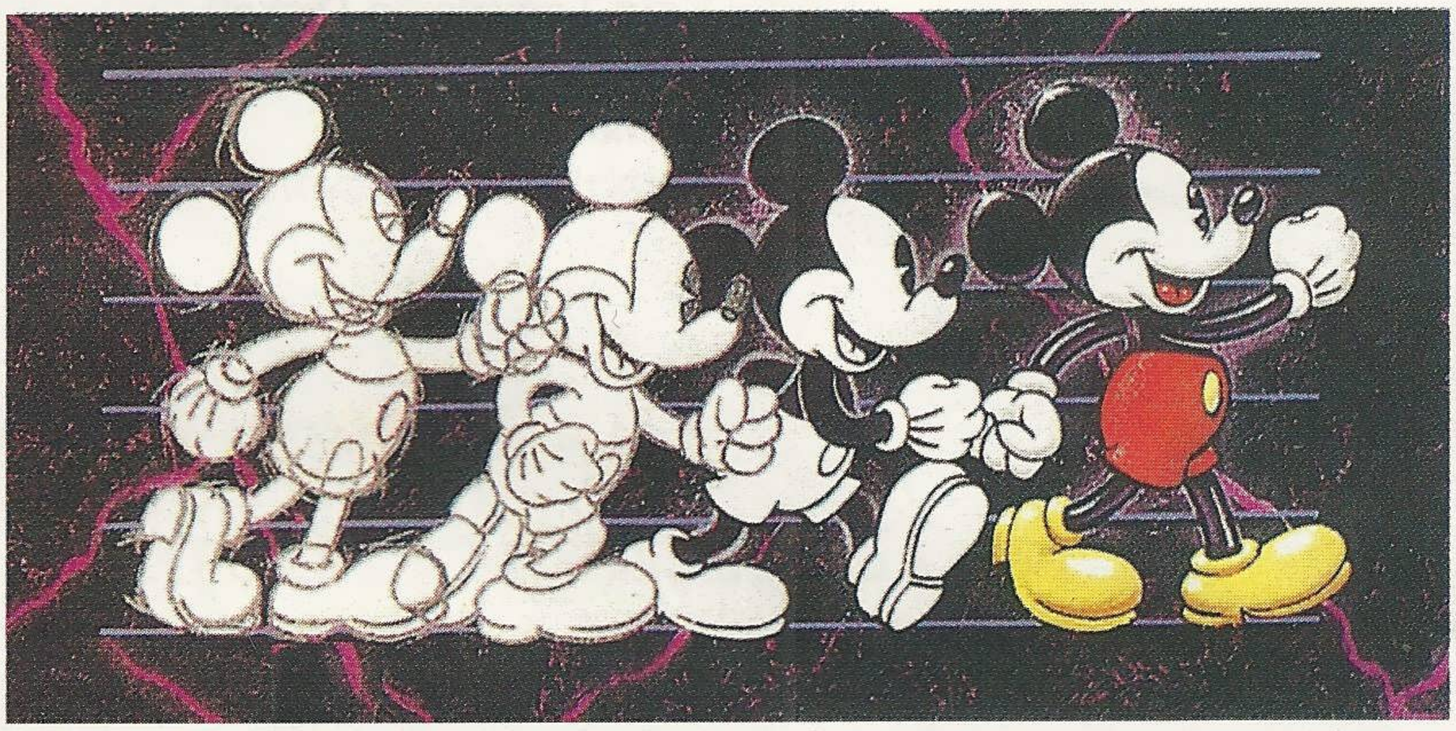
Ellialtıncı sayının en büyük özelliği tanıtımlarla dolup taşmasıydı. Dokuz tane oyun tanıtımı, iki strateji ve altı tane de Macera peşinde yazısıyla oyun almak isteyen arkadaşlara yeni ve güzel oyunları tanıtmıştık. Sinirsel Ağ Sistemleri'nde bu sayıda rekabet ederek öğrenen sistemlerin çalışma prensipleri anlatılıyor. Anıl, uzun süren bir sessizlikten sonra entegre devrelerin tarihini ve gelmişini anlatan yazısı CHIPS elektronik tarihini merak eden okurlara yardımcı olmuştu. AMIGA'cılar için de Walt Disney'in hazırladığı animasyon programının tanıtımı bu sayıda yer almıştı. Geos serisinde de menüler ve kullanılış şekilleri yer alıyordu.

Belki Mercenary veya Interphase oynarken vektör grafiklerin ne kadar iyi olduğunu farketmişsinizdir. Bu grafikler sayesinde tanımladığınız bir evreni istediğiniz açıdan ve noktadan görebilirsiniz. Elliyedinci sayıda vektör grafikleri dahilleriyle yapılan bir röportaj yer almakta. Bu sayının makine dilinin püf noktaları yazısında Intro veya Demo tekniklerinin tanıtımı yapılmaya devam ediliyordu. Tanıtım köşesi de tam onbir oyun açıklayarak, hiç de fena çalışmadığını ispatlamaya çalışıyordu. Arcade, Adventure, Frp, vb. oyun türlerinin ne olduklarını çoğu kişi bilmediği için Sinan Vural, bir yazı yazarak Commodore camiasını bu konuda bilinçlendirmişti.

C64'çüler her oyunun başında bulunan intro'ların niye var olduğunu hiç düşünmemişler midir acaba? Biz bu introları yapan ve kırdıkları oyunların başlarına koyan gruplardan birini bulmuş ve yaptığımız röportaj sayesinde değişik konulardaki fikirlerini, ellisekizinci sayımızda size iletmiştik. Matematik ile sanat yapılabileceğini ispatlamak amacıyla, Iteratif işlemleri kullanarak birbirinden güzel şekiller yaratmanın yolunu da bu sayıda yazmıştık. Bu sayıda daha önceden başladığımız tüm yazı dizileri tam hızlarıyla kendi konularında sizleri aydınlatmaya devam ediyordu. Yalnızca Geos köşesine bir ek yaparak, Geos'un neredeyse harika sayılabilecek geoPAINT, geoWRITE gibi programlarının ve işletim sisteminin kullanılışını göstermeye başlamıştık.

Ellidokuzuncu sayıda, starateji meraklılarının yanı sıra FRP hayranlarına da hitap edebilmek için köşemizi FRP ve STRATEJİ olarak değiştirdik ve üç adet FRP ile bir tane de strateji oyunu açıldık. GEOS kö-





şesinde yeni yeni rutinler ve masaüstü yayıncılık programlarının kullanımı bulunuyordu. AMIGA'da Harddisk kullanıcılarına yönelik bir yazımızda, düzenli çalışmanın kendileri için ne kadar faydalı olacağını anlatmaya çalışmıştık. Bu arada C64'çüler piyasada yüzlerce kartuş görmeye alıştıkları için, AMIGA için yapılmış olan tek kartuşun tanıtımını yapmaya karar vermiştik bu sayıda.

5 yıla bir kala, işte altmışıncı sayımız ve Commodore Show birlikte geliyor. Birkaç aydır sürekli hatırlattığımız Commodore Show, hava şartları yüzünden biraz sönük geçiyor fakat biz Commodore ekibi olarak dergimizi zamanında yetiştirebildiğimiz için oldukça mutluyuz. Bu sayıdaki Haberler köşesinin tamamen Commodore Show dolduruyor. Ayrıca çok ilgi toplayan "İÇ MİMARİDE BİLGİSAYAR UYGULAMALARI" adlı konumuz, programlamayı yeni öğrenenlere yönelik "KENDİ PROGRAMINIZI YAZIN" ve grafiklerle uğraşan Commodore'cular için "ÜÇ BOYUT MU, YOKSA İKİ Mİ?" yazısını yayınladık. Tabii ki program kurtlarının sevgili bölümünü ABUR CUBUR herzaman ki gibi elinden geleni ardına koymadı ve 1541 kullanıcılarına bir tomar ipucu verdi.

Tam beşinci senesini doldurduğu için, altmışbirinci sayıda daha çok kendimizi tanıtmayı amaçladık. Mutfaktan yazısı, kendimizi tanıtmak için yazılmıştı. Bu yazıda, derginin elinize geçmeden önce ne tür aşamalardan geçtiğinden, ne tür zorluklarla karşılaştığımızdan bahsetmiştik. Belki bu yazıyı okuduktan sonra neden derginizin her ayın ilk günü bayinize gelmediği hakkındaki sorularınıza cevap bulursunuz. Nereden nereye yazısının ilk bölümü de bu sayıda yayınlanmıştı. Daha önce de söylediğim gibi bu yazının tamamının o sayıda yayınlanması gerekiyordu, fakat gerek yer darlığı, gerek benim akıl sağlığım nedeniyle (altmış sayının özetini çıkarmaya çalışın, ne demek istediğimi anlarsınız) yazının kuyruk kısmı bu sayıya sarktı. Her neyse, gene konumuza dönelim... Bütün disket sürücü kullanıcılarının bilmesi gereken koşulları içeren Floppy Disketlerinize Bakmayı Biliyor musunuz? yazısı sayesinde data ve program kayıplarını azaltmayı amaçlamıştık. Makine dilinin püf noktaları köşesinde, yeni yıl sayısında yayınlanması gereken fakat bazı anlaşılmayan sebeplerden dolayı yayınlanmayan İntro'nun kullanılabilir hale getirilmesinin nasıl olacağını anlatmıştım. Abur Cubur köşesinde de sizin desteğiniz sayesinde, diğer kullanıcıları aydınlatmaya devam ediyordu.

Neyse, sonunda beş senenin özetini çıkarabildim. Umarım eski dergi almak istiyenlerin veya eski dergilerde neler bulunduğunu unutan okuyucuların işine yarar bu yazı.

Başka yazılarda görüşmek üzere.

BİLGİSAYAR SARF MALZEMELERİ

İKAMAK'TAN ALINIR

CKS CKB-2

Temizleme Seti

İÇİNDE NELER Mİ VAR?
1 Adet Mini Süpürge
1 Adet Kafa Temizleme Disketi
5 Adet Temizleme Kağıdı
5 Adet Pamuklu Çubuk
2 Adet Temizleme Solüsyonu

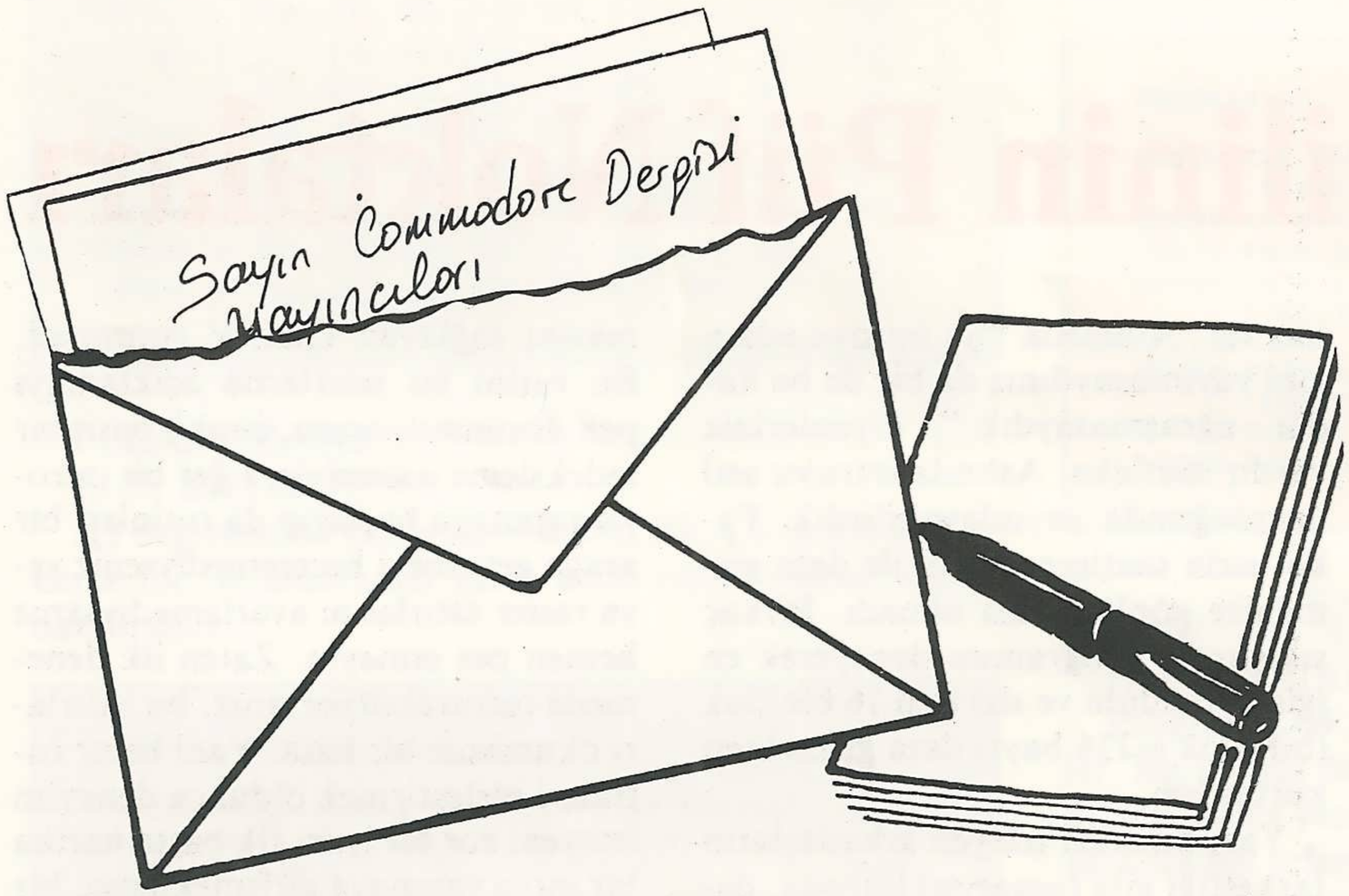
Dış Yüzey Temizleyici Köpük

Fonksiyonel Bilgisayar Masaları

ikamak
ŞİŞLİ: Abidei Hürriyet Cad.
İskete Sok. No: 9 Şişli/İST.
Tel: 141 79 62 - 147 19 88 - 147 19 89
Fax: 130 70 77

ikamak
KADIKÖY: Kuşdili Cad.
No: 63 Kadıköy/İST.
Tel: 345 77 09 - 345 24 16
346 95 11 - 345 88 20

OKUR MEKTUPLARI



A590

Benim sizden öğrenmek istediğim iki şey var.

— A500'e A590 bağlarsam A2000'in tüm özelliklerine sahip olabilir miyim?

— Commodore 64 için grafik programlarını nereden bulabilirim?

Yardımlarınız için teşekkürler.

MEHMET KORAŞ

Sayın Mehmet Koraş,

Bir harddisk takmanız tüm özelliklere sahip olmanızı sağlamaz. A2000'in bir çok özelliğini A500 ile elde edemezsiniz. Fakat üzülmeyin çünkü bunlar çok da önemli özellikler değil.

Commodore 64 bilgisayarı için çeşitli çizim programları mevcuttur. Bunlardan bazıları KOALA PAINT, AMICA PAINT, ADVANCED ART STUDIO, vb. adlı programlardır ve TELETEKNİK yetkili satıcılarından temin edebilirsiniz.

Ek Floppy ve Hafıza

Benim bir A500'üm ve iki tane de orjinal oyunum var. Fakat bunlardan biri oyun esnasında kilitleniyoruz. Halbuki derginizde orijinal oyunların hiç kilitlenmediğini yazmıştınız. Ne yapabilirim?

Ayrıca bir de ek floppy sürücüm var. Acaba hafıza kaybına sebep olur mu?

Teşekkür ediyor ve başarılar diliyorum.

SERDAR SARGIN

Sayın Serdar Sargın

Orijinal oyununuz firmadan dolayı hatalı olabilir ya da disketiniz deforme olmuş olabilir. Her iki durumda da durumu düzeltmeniz mümkün değil. Oyunu aldığınız yerde (tabii yurt dışından getirmediyseniz) sağlam olup olmadığına bakın.

A500'e takılı ek sürücüler yaklaşık 72K kadar bellek kaybına sebep olurlar. Bunun kurtuluşu, birden fazla sürücüye ihtiyacınız olmadığında diğerlerini çıkarıp tek sürücüyle çalışmaktır.

Sprite'lar ve Renkleri

Oyun programlarındaki sprite'ları oluşturan noktaların herbiri ayrı ayrı renklendirilebilir mi? Nasıl?

DURUL USTABAŞ

Sayın Durul Ustabaş

Commodore 64 sprite'ları çok renkli moda geçildiği zaman toplam üç ayrı renk alabilirler. Bunun için hazırlanmış spite üretici programlarını bilgisayar mağazalarından temin edebilirsiniz.

Amiga Dos

Sayın Editör

Ben bir A2000 sahibiyim. Fakat Amiga DOS'a hakim olamıyorum. Bana birkaç Türkçe ya da İngilizce kitap ve yazar ismi gönderirseniz çok sevinirim.

SEDAT ÖZMEN

Sayın Sedat Özmen

Öncelikle dergimizi yararlı bulduğunuza sevindik fakat sorunuzu okuyunca dergimizi iyi okumadığınıza karar verdik. Eğer daha dikkatli okursanız, dergimizin Amiga kullanıcıları için verdiği küçük bir eki var: AMIGA BÜLTENİ. Bu bültende tam on aydır AMIGA DOS adlı bir çeviri yayınlanıyor ve bu çeviri en iyi DOS kitaplarının birinden yapılmakta. Eminim ki bu diziyi takip edenler AMIGA DOS hakkında birçok şeyler öğrendiler. Eğer hâlâ başka bir kitap istiyorsanız o zaman bir TELETEKNİK yetkili satıcısına başvurmanızı önerebilirim. Çalışmalarınızda başarılar.

Vedat Hallaç

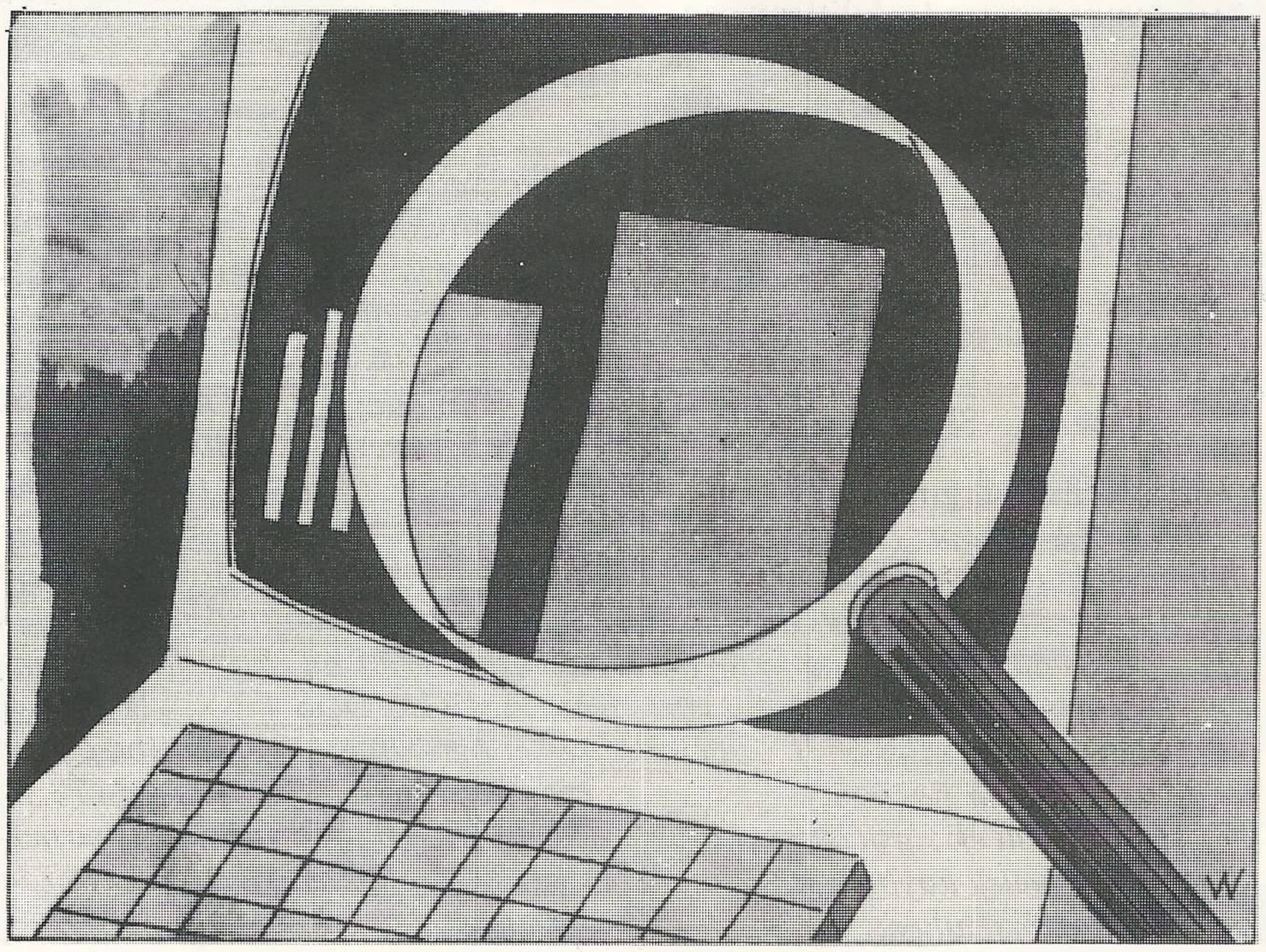
Makine Dilinin Püf Noktaları

Hepinize merhaba. Umarım hepiniz geçen sayıda yayınladığımız introyu çalışabilir hale getirip diske kaydedebilmişsinizdir. Bunu nasıl yapacağınızı size anlatmıştım geçen sayıda. Fakat teyp kullanan arkadaşların da introyu çalıştırabilmesi için aşağıdaki işlemleri yapması gerektiğini yazmayı unutmuşum:

1. Programınızı yazıp kasede kaydedin.
2. Kasetteki programı yükleyin ve 'RUN' ile çalıştırın.
3. Bellekte $8000 veya $C000 monitör programı yükleyin.
4. $0801-$2C00 arasını kasede kaydedin.

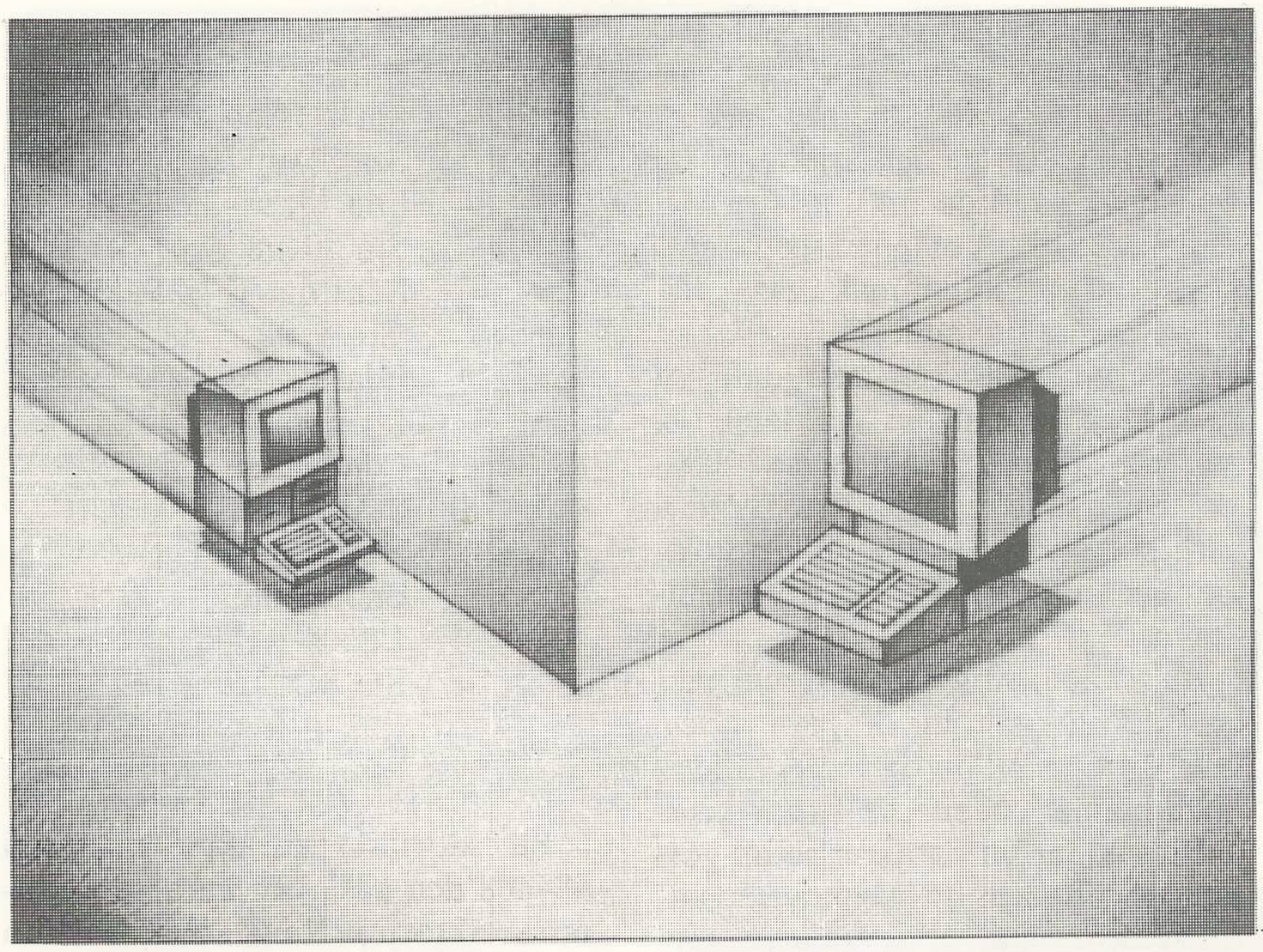
Artık sizin de çalışabilir bir introyu var. Aranızda "Şu introyu adam gibi yayınlasaydınız da biz de bu kadar uğraşmasaydık." diyenleriniz vardır mutlaka. Aslında introyu asıl uzunluğunda yayınlayabilirdik. Fakat sizin saatlerce MDE ile data girmenize gönlüm razı olmadı. Birkaç sıkıştırma programını deneyerek en iyisini buldum ve sizi tam 16 blokluk (bir blok = 256 bayt) data girmekten kurtardım.

Yazı dizimizi izleyen arkadaşların farkettiği gibi (umarım) introda, daha önce burada açıkladığım tek bir rutin bulunuyordu. O da ekranın renk değerini her raster taramasında bir belli bir sıraya göre değiştiren ve bu sayede ortadaki yazıların parlamasını sağlayan GLOW rutuniydi. Bu rutini bu satırlarda açıklamayı pek düşünmüyorum, çünkü basit bir indeksleme sistemiyle. Eğer bir introyu yapmaya başlayıp da rutinleri bir araya getirmeyi beceremediyseniz veya raster satırlarını ayarlamadıysanız hemen pes etmeyin. Zaten ilk denemede tutturabiliyorsanız, bu satırları okumanız bir hata. Yani hazır rutinleri birleştirmek oldukça deneyim isteyen, zor bir iştir. İlk başta harika bir intro yapmaya girişmektense, bir SCROLL ile TOP ZIPLATMA rutinini birleştirmek gibi basit bir hedef seçin kendinize. Bu işi başarabilirseniz, bunun üzerine müzik, yıldız kaydırma, vb. rutinlerini eklemeye çalışarak basamak basamak ilerleyin. Bu sayede her şeyi aynı anda düşünmekten kurtulur, beyninizi daha az yorarsınız.



Aslında, ilk introyu yapabilecek kadar bilgi verdikten sonra yazı dizisini kesmeyi düşünüyordum fakat burada açıklanan rutinlerin bazı konulardan hiç bahsetmediğini farkedince yazıya bir süre daha devam etmeye karar verdim.

Bu ayki konumuz, intorlarda grafik kullanımı. Aslında, grafik ekranında bulunan bir resmi introda göstermek çok kolaydır. Grafik ekranına transfer edersiniz. İstediğiniz bölgelerde raster interrupt kullanarak grafik ekarını açarsınız. İşi bitince de bir interrupt daha kullanarak karakter ekranına dönersiniz, tamam. Fakat bu işi yaptığınızda, grafik için toplam kırk blok kadar bir hafıza ayırmanız gerekir ki, bu da bir intro



programcısının kullanmayı göze alamayacağı bir lükstür.

Öyleyse programlarınızda nasıl grafik kullanacaksınız? bu konuyu açıklamadan önce size C64'ün grafik kullanımı hakkında biraz bilgi vermem gerekir.

Bildiğiniz gibi grafik ekranı, 320x200'lük bir matristir, fakat her nokta için bir bayt harcamak biraz savurganlık olacağı için yatay sekiz noktanın değeri tek baytta tutulur. Yani grafik ekranı da 48 bayt eninde, 200 bayt boyundadır. Bu baytlar da yatay veya dikey olarak sıralanmamışlardır (neyse ki?). Karakter ekranıyla uyum sağlaması için grafik ekranı KART'lardan oluşmuştur. Her kart, bir karakter datası gibi 8x8 noktadan oluşmuştur. Yan yana duran sekiz noktanın bir bayt oluşturduğunu bildiğimize göre her kartın alt alta gelen sekiz bayttan oluştuğunu söylüyebiliriz.

Bu kartlardan kırk tanesi yan yana gelerek bir satırı, bu satırlardan yirmibeş tanesi de alt alta gelerek grafik ekranınızı oluştururlar. Bu karışıklıktan olayı, ekranın herhangi bir noktasının dahil olduğu baytı bulmak oldukça zordur. Bu ayki konumuzla ilgisi olmadğı için bu baytı bulmak için gereken formülleri ve rutinleri vermeyeceğim, ama çok merak eden arkadaşlar, eski sayılarımızda yayınladığımız grafik donanımı yazısını okuyarak bu konuda bilgi edinebilirler. Neyse, konuyu fazla dağıtmıyalım...

Asıl amacımız, değişik bir sistemle grafik göstererek, ekranın tepesinde duracak bir logo için binlerce bayt ayırmaktan kurtulmaktı. Bu işi yapmak için ilk olarak ekranı karakter seti olarak göstermeyi düşünmüşler eski intro programcıları. Bunu yapmak için grafik ekranınızı $2000 adresine yükleyin ve şu satırı (satır numarası kullanmadan) yazın:

FOR R=0 TO 255: POKE 1024+R, R: NEXT R: POKE 53272, 25

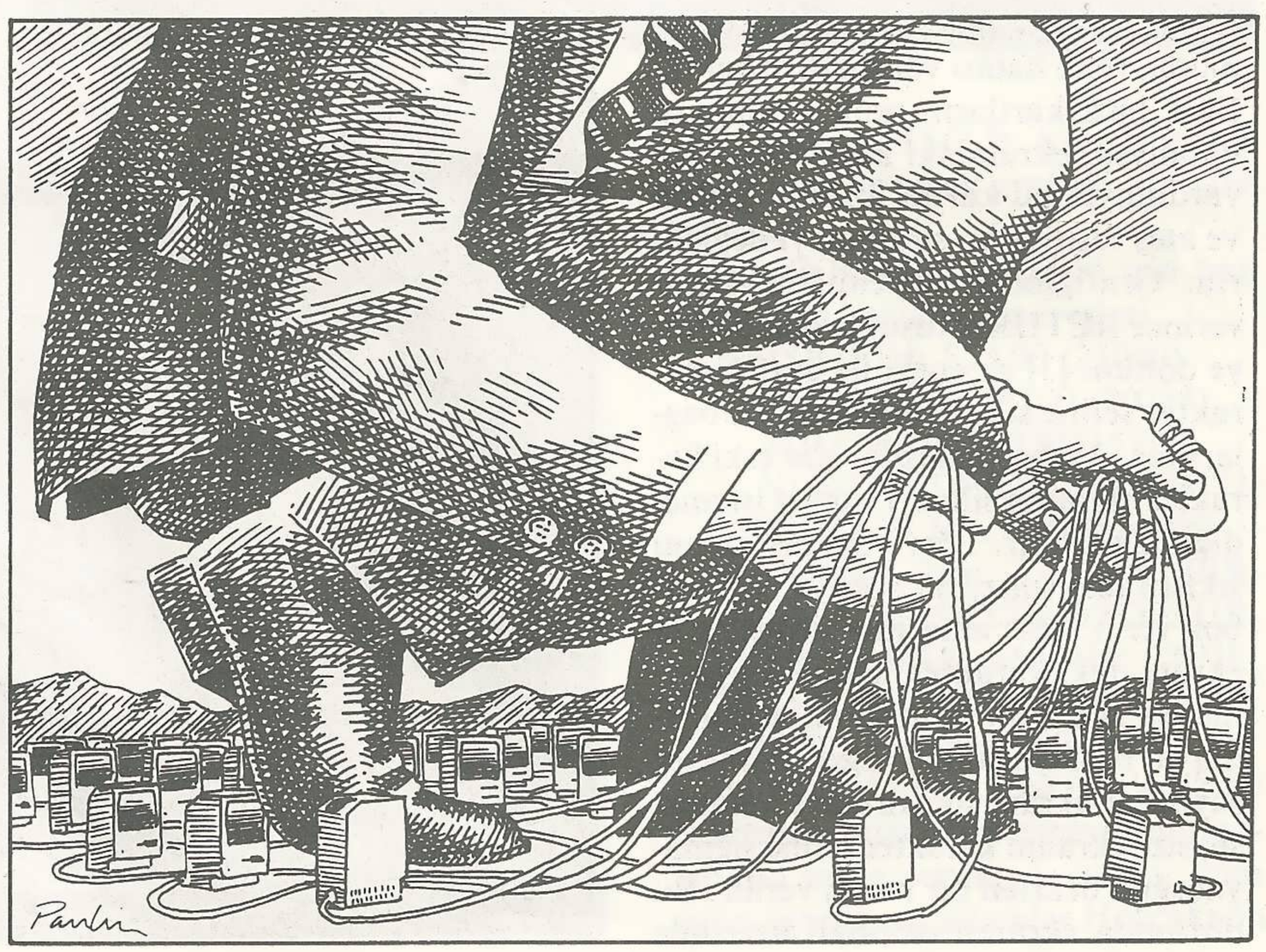
Ekranın en üstünde grafik ekranınızın ilk altı buçuk satırını göreceksiniz. Tabi ki renkleri ve multi-colar modu olmadın. Eski programcılar da ilk bunu farketmiş ve programlarına altı satır boyunda (6x8 = 24 nokta uzunluğunda) logoları ekranın herhangi bir yerinde kullanmışlar.

Bu sistem sayesinde grafik ekranının gerekmeyen kısımlarını (24 noktalık bir logo için ekranın tamamı harcanıyor) başka amaçlara ayırabiliyoruz.

Fakat bu göründüğü kadar etkili bir yöntem değildir. Her şeyden önce sadece altı satırlık bir logo kullanmanızı sağlar, o kadar. Yedinci bir satır kullanmak için bu karakter setinin altıncı satırından hemen sonra yeni bir karakter seti kullanmaya girişmeniz gerekir ki, bu işe kalkıştığınızda yaptığınız iş grafik ekranına harcayacağınız yerin fazlasını karakter setine harcamanızı gerektirir. Ayrıca, grafik ekranında kullanılmayan baytları zaten başka amaçlara ayırabilirsiniz. Bu bölgelerin gösterileceği raster satırına girmeden hemen önce grafik ekranını kapatırsınız, olur biter.

Öyleyse daha iyi bir sistem kullanmamız gerekir burada. Aslında bu yöntem de karakter seti kullanılarak yapılır, fakat karakter setini daha akıllıca kullanarak. Bu sistemde, grafik kartları tek tek başka bir alandaki karakterlere yerleştirilir, fakat her kart transfer edilirken, aynı sekiz baytı kullanan bir kartın daha önce bulunup bulunmadığına bakılır. Eğer böyle bir kart varsa, bu kart için yeni bir karakter harcanmaz. Tabi ki bu işlam sırasında bir de karakter tablosu hazırlanır. Bu karakter tablosu ekrana bastırılıp, gereken karakter setine geçildiğinde, grafiğinizin tamamını ekranda bulabilirsiniz.

Bazılarınızın bu kart tekrarının çok



fazla olmayacağına inandığının farkındayım. Fakat, bir grafik ekranında bulunacak olan boş kartların sayısını düşünürlerse sanırım kazancın oldukça fazla olduğunu anlarlar. Aslında, bir grafiğin içinde kendini tekrar eden o kadar çok kart vardır ki (özellikle de grafik bilinçli hazırlandıysa) şaşarsınız. Ayrıca unutmayın, bilgisayarınız aynı olan iki kartı asla atlamaz. Sonuçta şu anda kullanılan en etkin grafik saklama sistemi budur.

Ne yazık ki her kolaylık için bir bedel ödemek zorundayız. Burada ödediğimiz bedel de renk sayısının azalması. Yani bir grafik ekranında sadece üç renk seçebilirsiniz artık. Bunun en az birinin de ilk sekiz renkten biri olması şart. Biliyorsunuz, karakter setinin multi-color modunda alacağı renkler iki registerle belirleniyor ve ekran rengi de 0-7 arasındaysa normal, 8-15 arasındaysa 0-8 arasındaki renklerin multi-color modu olarak gösteriliyor. Yukarıda saydığım kısıtlamalar işte bu sebepten dolayı bizi rahatsız ediyor.

Tabi ki bütün bu sıkıştırma işlemiyle siz uğraşmayacaksınız. Bu işi sizin yerinize yapacak olan program bu sayının döküm ekinde yer almakta. Program, KOALA PAINTER formatında saklanan grafikleri sıkıştırabiliyor. Eğer, çizim programınız bu programla uyumlu değilse, bir Graphics Converter (grafik çevirisici) programı yardımıyla grafiklerinizi sizin programlarınızın formatından Koala formatına çevirin. Programı yükledikten sonra çalıştırın. Karşınıza bir menü çıkacaktır. Bu menüde [1] sonra [2] seçeneği ile grafik ekranında, renk hatası var mı diye bakın. Eğer bazı kartların renk sıralaması hatalıysa, ekrandaki kareyi joystick yardımıyla bu kartın üzerine getirin ve ateş tuşuyla bu sıralamayı değiştirin. Grafiğinizin düzeldiğine karar verince RETURN tuşuyla ana menüye dönün. [3] seçeneği ile grafiği karakter setine sıkıştırma işlemine başlarsınız. 3'e bastığınızda, size eski karakter ekranını silmeyi isteyip istemediğiniz sorulur. Eğer yeni bir ekranı sıkıştıracaksınız, bu soruya Y cevabını verin. Eğer amacınız birden fazla ekranı tek karakter setine sıkıştırmaksa N deyin. Grafiğiniz sıkıştırılmaya başlayacaktır. Eğer karakter sayısı bir ekranı sıkıştırmaya yetmezse, size ekranın karakter setine sığmayacağını belirten bir mesaj verilir. Bu durumda ekranın orijinali üzerinde oynayarak karakter setine sığabilecek hale getirmeniz gerekir. [4] seçeneği, karakter seti datalarını diske kaydetmeye yarar. [5] ile de karakter matrisini diske kaydedersiniz. [6] seçeneği ile de düzeltilmiş olan grafik ekranını (daha sonra kullanmak üzere) diske kaydedebilirsiniz.

Program, karakter seti datasını $2000-$2800 arasına yüklemenizi öneririm. Karakter matrisi ise $7000-$73E9 arasına kaydediliyor. Bunları herhangi bir boş alana yükleyip, zamanı gelince $0400'e transfer edebilirsiniz.

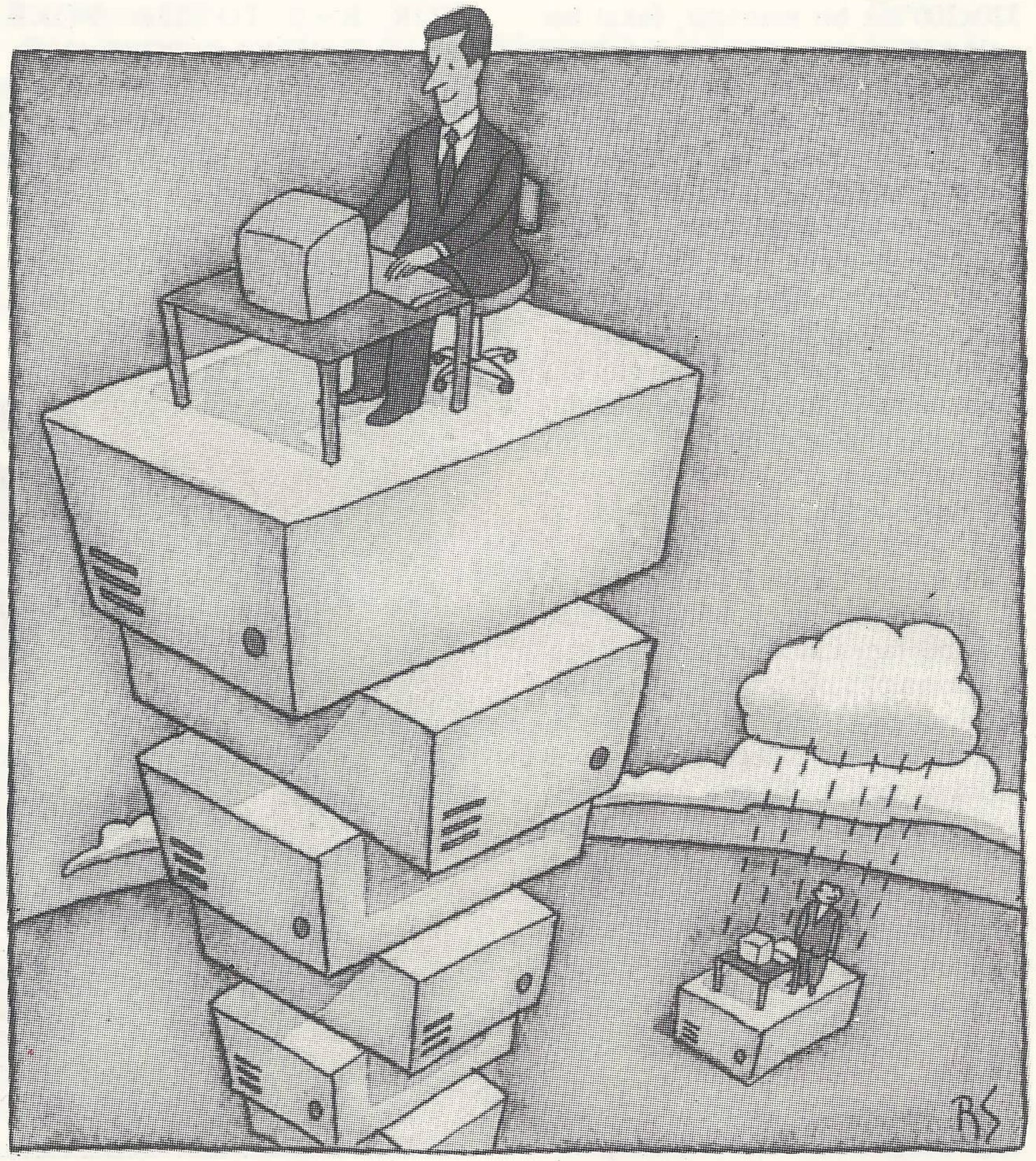
Bu şekilde, bir grafik ekranını yaklaşık 13 blok gibi bir bölgeye yerleştiriyorsunuz, ki bu da bizim amacımıza hizmet edebilecek kadar kısa.

Bu sayıda, bu karakter setini gösterecek bir rutin hazırlamayacağım, fakat nasıl yapacağınızı anlatacağım. Eminim ki siz de bu işi basit bulacaksınız.

İlk olarak interrupt girişini hazırlayacak olan sabit rutinlerinizi yazın. Sonra (İnterrupt'lara izin vermeden önce, şu satırları girin:

```
      Ldy # $00
Döngü Lda # $8 + Renk1
      Sta $D800
      Sta $D900, y
      Sta $DA00, y
      Sta $DB00, y
      Lda Matris, y
      Sta $0408, y
      Lda Matris + 256, y
      Sta $500, y
      Lda Matris + 512, y
      Sta $0600, y
      Lda Matris)768, 7
      Sta $0700,y
      Dey
      Bne Döngü
      Lda # Renk2
      Sta $D022
      Lda # Renk3
      Sta $D023
```

Bu satırlarla karakter matrisini $84408'den başlayan karakter ekranına aktarır, Renk Ram'ı olan $D800-$DBFF bölgesini ayarlar, diğer iki rengi seçersiniz. Burada RENK1, 0-7 arasında bulunan rengin değeridir. Bunu renk RAM'ine kopyalamadan önce değerini 8 arttırmanız gerekir. Matris, karakter matrisini yüklediğiniz adresin değeridir. Transfer sırasında bu adresin yüksek (high) baytını bir artırarak bu değe-



re 256 ekleyebilirsiniz. Bu rutinin sonuna bildiğiniz

```
          Cli
Loop      Jmp       Loop
```

komutlarını ekleyin.

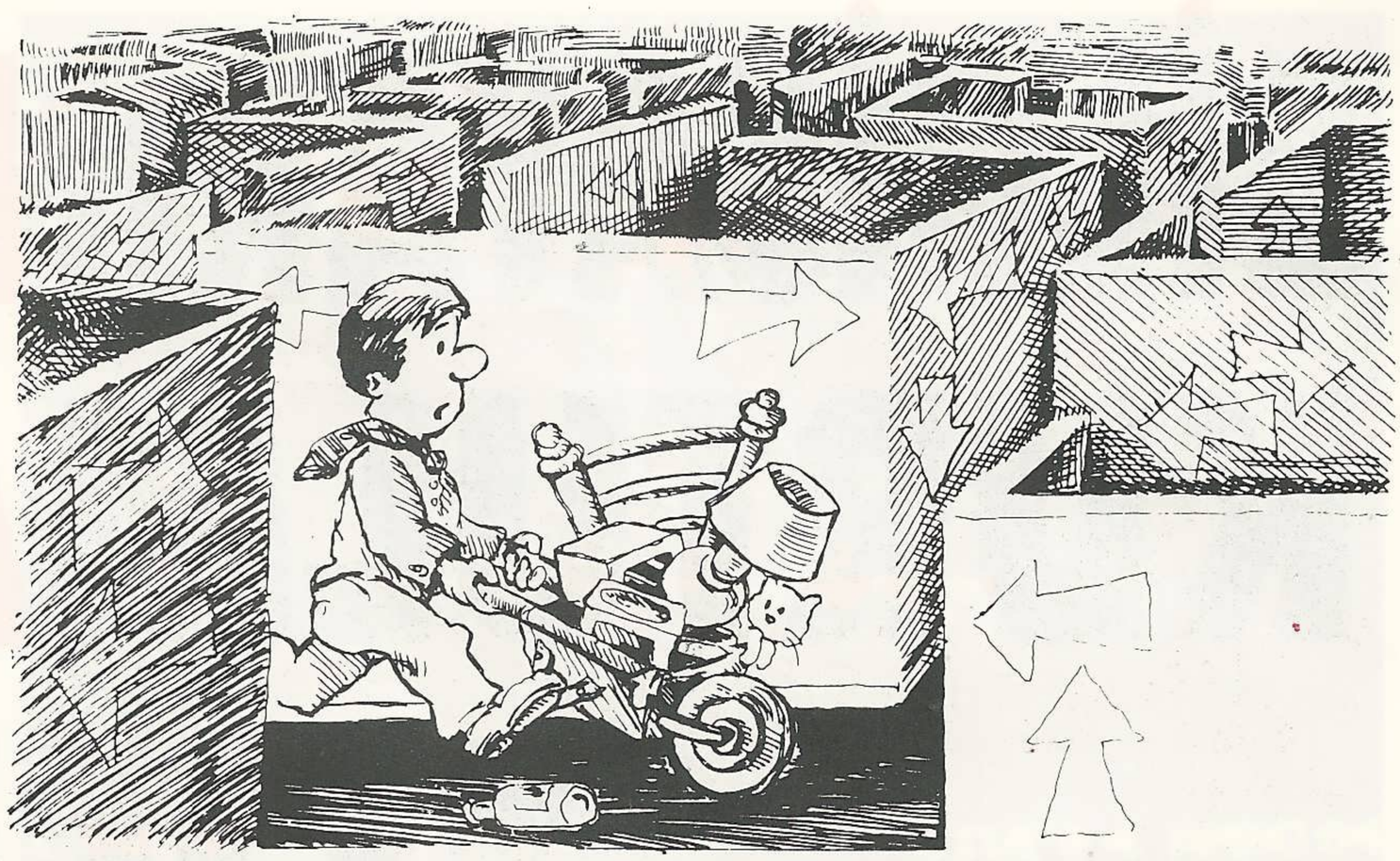
İnterrupt'un başlangıç Raster'ini $2D'ye ayarlayın. İnterrupt rutininiz de şu olsun:

```
          Iac $D019
          Lda # $19
          Sta $D018
          Lda   Grafiksonu
Bekle     Cmp $D812
          Bne Bekle
          Lda # $15
          Sta $D018
          Jmp $EA81
```

Burada Grafiksonu adlı değer, grafik ekranının bitiş raster satırı, $D018 adresine # $19 değerini verdiğiniz zamar karakter setiniz $2000'den başlar.

Karakter setini normale çervirmek için ise $D018'e # $15 (21) vermeniz gereklidir.

Gördüğünüz gibi 13 bloğa sığan grafiği ekranda göstermek oldukça kolay. Aslında bu sistem, sabit duran grafikler için düşünülmemiştir. Gelecek ayın yazısında ekranda bir logonon nasıl sağa-sola sallanacağını göstereceğim. Farkettiğiniz gibi bu işi grafik ekranında yapmaya kalksaydınız, kullanmanız gereken adreslemeler yüzünden bilgisayarın hızı bize yetişmeyecekti.



Bu ayki yazıma son vermeden önce son bir şey daha söylemek istiyorum. Eğer ekrandaki grafikle karakter ekranına geçip satırında garip karakterler görünüyorsa (büyük bir olasılıkla bunu göreceksiniz) renk RAM'ine kullanarak bu satırın rengini ekran rengiyle aynı yapın. Bu sayede garip karakterlerin görünmesini engellersiniz.

Gelecek ayki yazıda görüşmek üzere hepiniz hoşçakalın.

concord
ELEKTRONİK - PROGRAMLAMA

Commodore Bilgisayarları Yetkili Satıcısı ve
Bilgisayar Yan Ürünleri Satış Merkezi

AMIGA OYUNLARI
Müzik, Grafik Programları

İTHAL JOYSTICKLER

Quickjoy II Turbo
Quickjoy III Supercharger

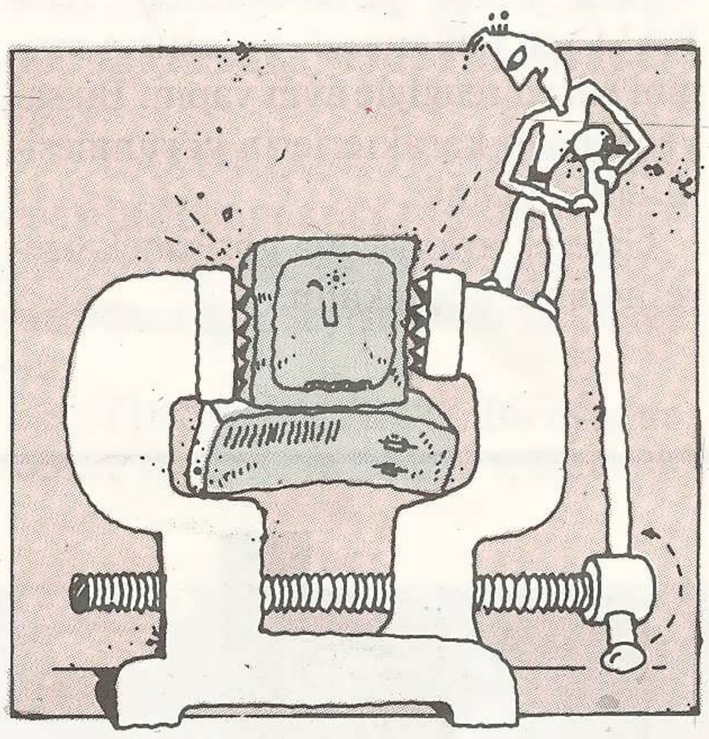
Commodore 64
Oyun Çekimi

Concord Elektronik Programlama:

Beyoğlu İş Merkezi Ortaçarşı No: 65 80050 Beyoğlu-İSTANBUL
Tel: 151 31 23

BİLGİSAYARINIZDAN KURTULMANIN YOLLARI

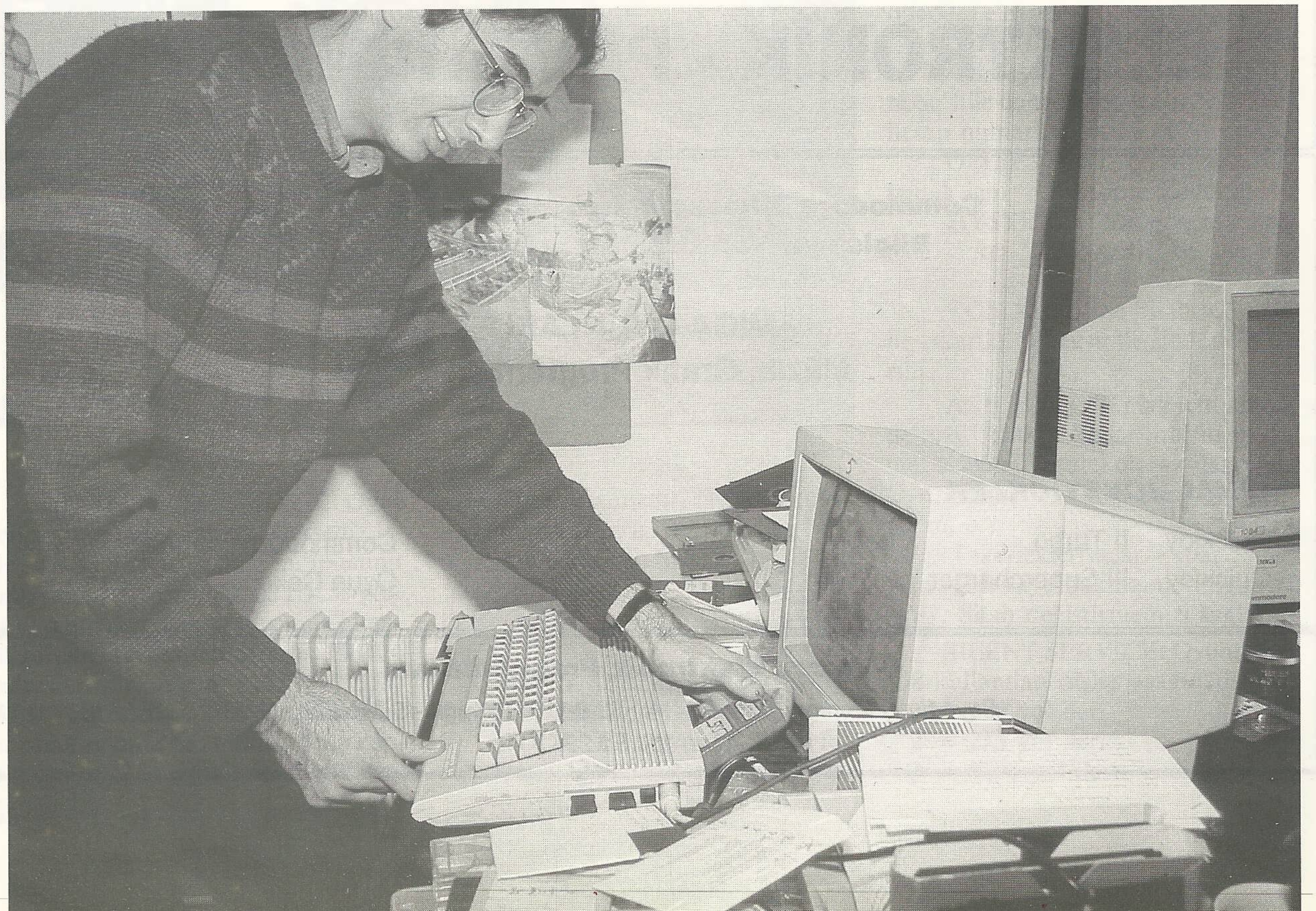
Sinan Vural

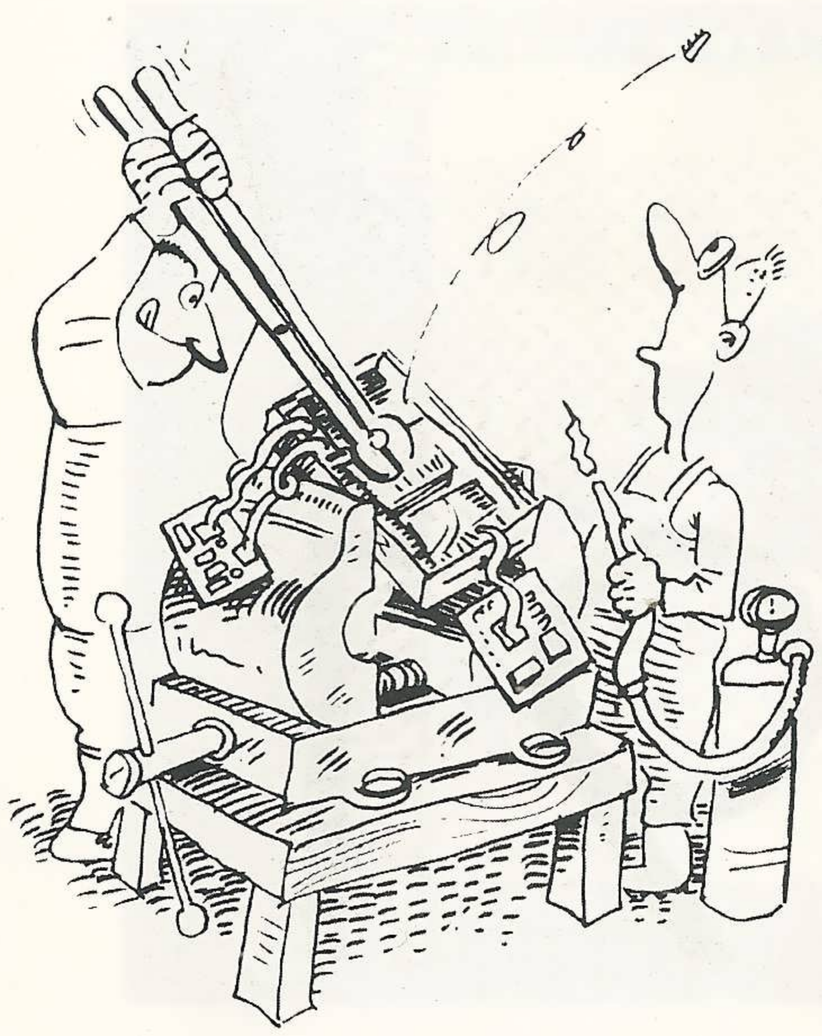


Eski Commodore 64'ünüzden sıkıldınız mı? Hadi canım, o sizin en yakın dostlarınızdan biri. İllede onu satıp başka bilgisayar mı almak istiyorsunuz? Bilgisayarınızdan sıkıldıysanız anlatacaklarımız işinize yarayabilir. Yok eğer memnunsanız bunları yapmamaya dikkat edin.

Bilgisayarınzdan kurtulmanın en kolay yolu kırıcılağa girişmektir. Bu işler yabancı ülkelerde yasa dışı olduğu için polis hemen peşinize düşer ve bilgisayarınızı elinizden alabilir. Ama siz makina dili bilmiyorsanız hiç dert etmeyin; kırıcılığın daha kolay yolları da vardır. Elinize bir çekiç veya keser alıp işe başlayabilirsiniz. Maksimum zarar vermek için bigisayarınızın kapağını açıp şöyle böyle büyükçe bir chip'in orta yerine bir tane patlatın. Hala sağlam görünse bile mutlaka bir kaç yeri ezilmiştir. Kesin sonuç içinse chipleri tuz buz haline gelene kadar çekici bırakmayın.

Fiziksel olarak uygulayabileceğiniz bir başka yöntem ise klavyenin üzerine bir sıvı dökmektir. Su oldukça kolay bulunan bir malzemedir ve iyi





iş görür. Tamircinin başına bela olmak istiyorsanız klavyenin üzerine kola dökün. Elleri yapış yapış olacağından tamir etmek için çok uğraşmayıp bir köşeye atacaktır.

Çok küçük bir ihtimal de olsa bilgisayarınız yapılan bu etki "Electric Dreams" adlı filmdeki gibi onun bilinçlenmesine neden olabilir, ama dediğimiz gibi bu oldukça küçük bir ihtimaldir. Böyle bir durumdan dergimiz kesinlikle sorumlu tutulamaz.

Klavyeye su dökmek fiziksel olduğu kadar biraz da elektroniktir. Ne de olsa yapılan etki sıvının iletkenliğinden kaynaklanmaktadır. Elektronik olarak yapılan etkiler en büyük zararı verir; ayrıca bu yöntemle kaba kuvvet kullanmanıza da gerek kalmayacaktır. Bir kaç kabloyu birbirine değdirmek veya tamamen koparmak işi kökten halledecektir.

Örneğin istemeden de olsa verilen en büyük zararlardan biri akım kablosu disk sürücü portuna takılarak verilir. Bu yöntemle bilgisayarınızın içinde en önemli görevleri üstlenmiş olan bir kaç chip'i yakmanız garantilidir.

Başka bir yöntem ise klavyenin arkasındaki giriş/çıkış portlarındaki uçları birleştirmektir. Ekranda çok komik desenler çıkabilir, bu desenlerden biri sabit olarak ekranda kaldığı zaman ise artık derdiniz sona ermiş demektir. Bu uçları birleştirerek reset de yapılmaktadır, ama siz zaten bilgisayarınızdan kurtulmak istiyorsanız, bir kaç fazladan uç birleştirmenin hiç bir kötülüğü yoktur.

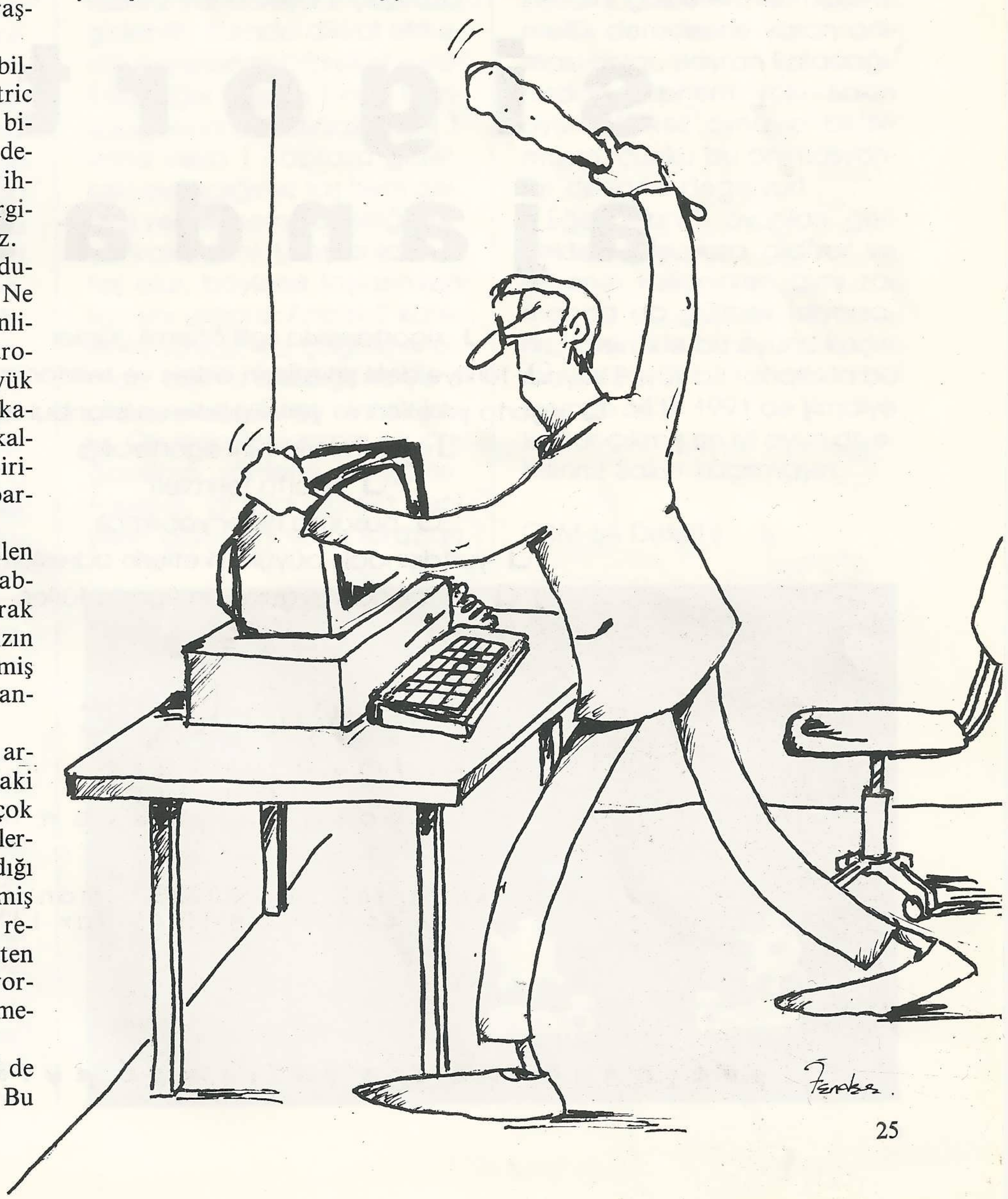
En eğlenceli yöntemlerden biri de joystick portuna uygulanabilir. Bu yöntemle hem bilgisayarınızdan hem de sevmediğiniz birisinden kurtulabilirsiniz. Önce bilgisayarınızı açın. Daha sonra kurban olarak seçtiğiniz kişiyi çoraplarıyla halının üzerinde yürütün. Kurbanınız yeterince elektrik yüklendiği zaman parmaklarını yalayıp joystick portuna şöyle bir deydirmesini söyleyin "CAZZOT!" diye bir sesten sonra kurbanınızın gözleri bilgisayarlarınızın ise kartuşları yuvalarından fırlar ve ikisi de artık iflah olmaz.

Bilgisayarınızla birlikte kullandığınız kartuşlar varsa bunlarla uğraşmayı deneyin. Örneğin bir kartuşun üzerindeki entegrelerin yerini değiştirin. Ya da iki nokta arasındaki kondansatörü çıkarıp yerine transistör takın. Büyük ihtimalle kartuş çalışmayacaktır. Kartuşu bozmayı başardınız çalışırken kartuşu takmayı ve çekmeyi deneyin. Statik elektrik yüzünden pek heyecanlı anlar yaşayabilirsiniz.

Diyelim ki bilgisayarınızı bozmayı başaramadınız. O zaman iş yan birimleri bozmaya geldi. Disklerle başlayalım. Bir defa geçen sayımızda anlattığımız önerilerin hiç birine uymayın. Yani diski mıknatısların yanına bırakın, güçlü mıknatıs bulmak için müzik setinizin kolonlarını deneyebilirsiniz. Veya disk sürücünüze bir parça zımpara kağıdı sokup bir dosya yüklemeye çalışın. Bir arkadaşınızın sürücüsünü bozacaksınız (herhalde o kişi arkadaşınız değildir) bir diskin üzerine bal döküp ona verin. Kafaya bulaşan balı arılar bile temizleyemez oradan. Disklerinizi tam manyetik yerlerinden tutun, toza bulayın veya suyla iyice ovayalıp durulayın.

Sorununuz kasetlerdeyse size en iyi önerimiz mıknatısları denemek olacaktır. Data setinizle bir derdiniz varsa elinize küçük bir tornavida alıp kafa ayarını değiştirin. Kesin sonuç istiyorsanız o vidayı söküverin.

Bizden söylemesi; bilgisayarınızı anllattıklarınızı uygulayarak kolayca bozabilirsiniz. Ama siz gene de dikkatli davranın.



alışılmışın dışında... 91

yeni yıla yeni bir ajanda...

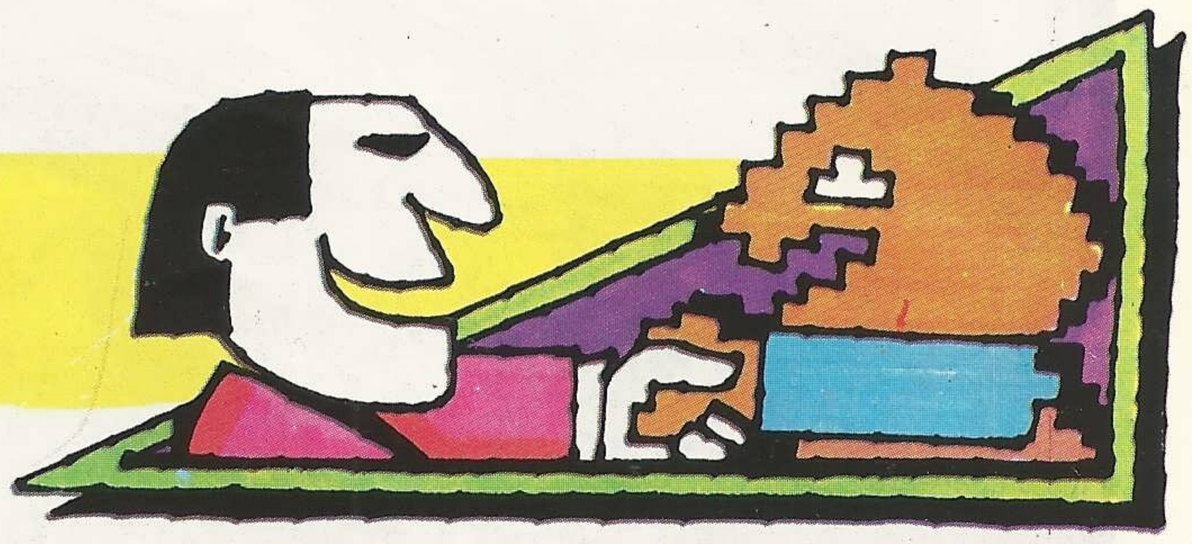
sigorta ajandası

❑ sigortacılıkla ilgili önemli günler
❑ türkiye'deki şirketlerin adres ve telefonları
❑ sigorta şirketlerinin yerini gösteren istanbul haritası
❑ rakamlarla türk sigortacılığı
❑ sigorta terimleri
❑ hasarda neler yapılmalı
❑ yurtdışındaki büyük şirketlerin adresleri
❑ yurtdışında uygulanan sigorta türleri

gökçe
reklam yayın tasarım film
tanıtım
organizasyon

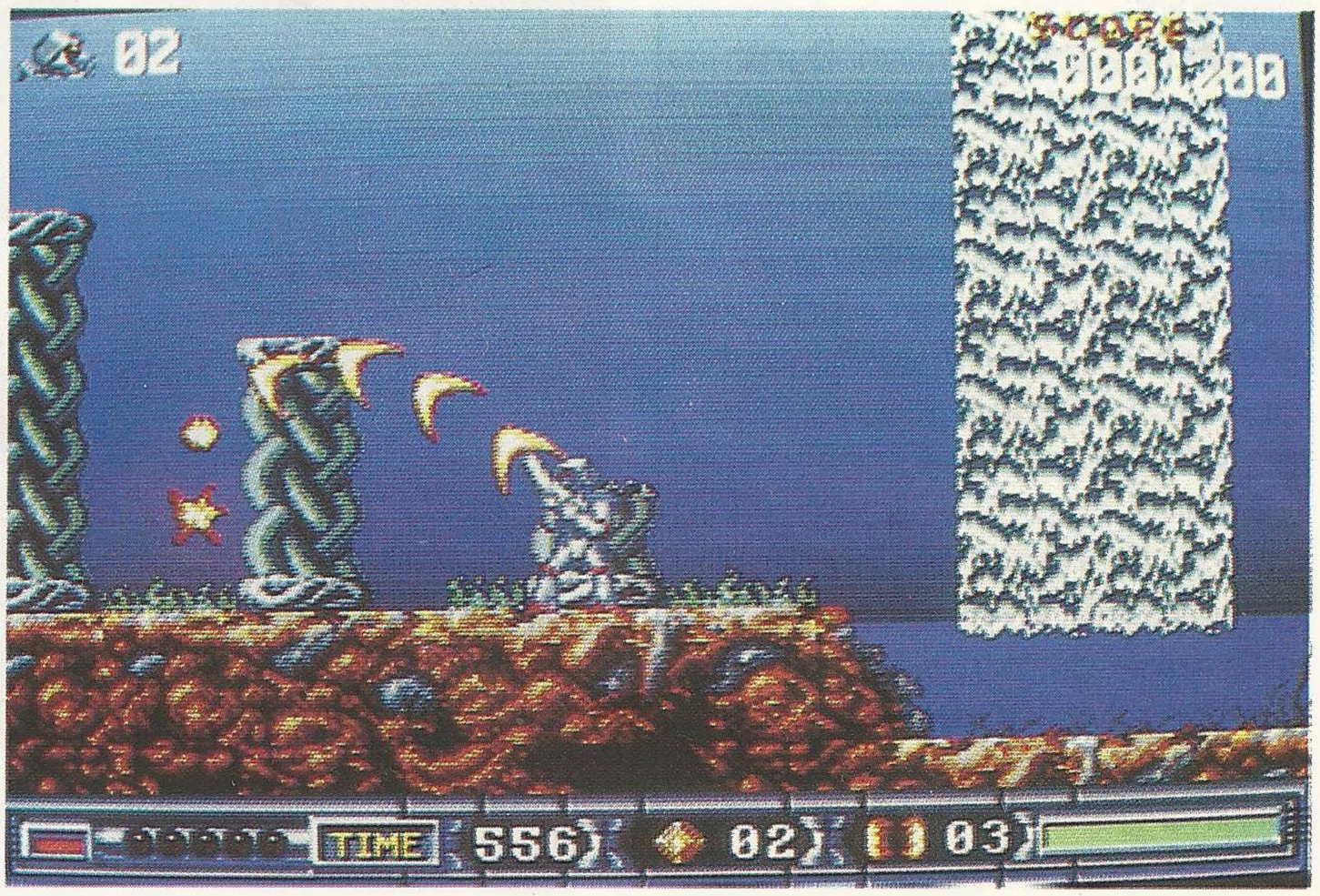
kırağı sok.34/5 80260 osmanbey ist
tel 148 44 42 - 148 10 45 fax 147 81 98

gökçe reklam ile çalışmak ayrıcalıktır.



TURRICAN II

Arttech of Players



Turrican II'ye hoş geldiniz... Efsane sürüyor... Sanırım Turrican'ın ilk bölümünü hepiniz hatırlıyorsunuzdur. 1991'in en iyi oyunlarından biri olan Turrican, çok beğenilince 90 yılının sonlarına doğru ikinci bölümü yapıldı ve kısa bir süre sonra elimize ulaştı!

Oyunu yapan firma yine Rainbow Arts. Sanıyorum Rainbow arts çok akıllı bir karar vermiş. Bu oyun hem AMIGA 500 hem de Commodore 64'de yapılmış. Genelde AMIGA oyunları çok açıklandığı için Commodore'cu arkadaşlar bize çok kızıyorlar. Bu yüzden bu ay Turrican II'nin Commodore 64 versiyonunun açıklayacağım.

Oyun yüklendiğinde Rainbow Arts'ın yapmış olduğu küçük bir demonstrasyonla karşılaşıyorsunuz. Daha sonra oyuna geçiyorsunuz. Bu oyun MANFRED & ANDRERS kardeşler tarafından programlanmış. Ana tema olarak oyun, ilk bölümünü andırıyor. Grafikler de Commodore 64'e göre gerçekten çok iyi çizilmiş. Oyunda amacınız elmasları toplamak. Oyuna başladığınızda 500 saniyelik zamanınız, 3 atışlık manyetik alanınız, belirli bir enerjiniz ve sınırsız bir ateş gücünüz oluyor. Oyun esnasında şu silahları kullanabiliyorsunuz:

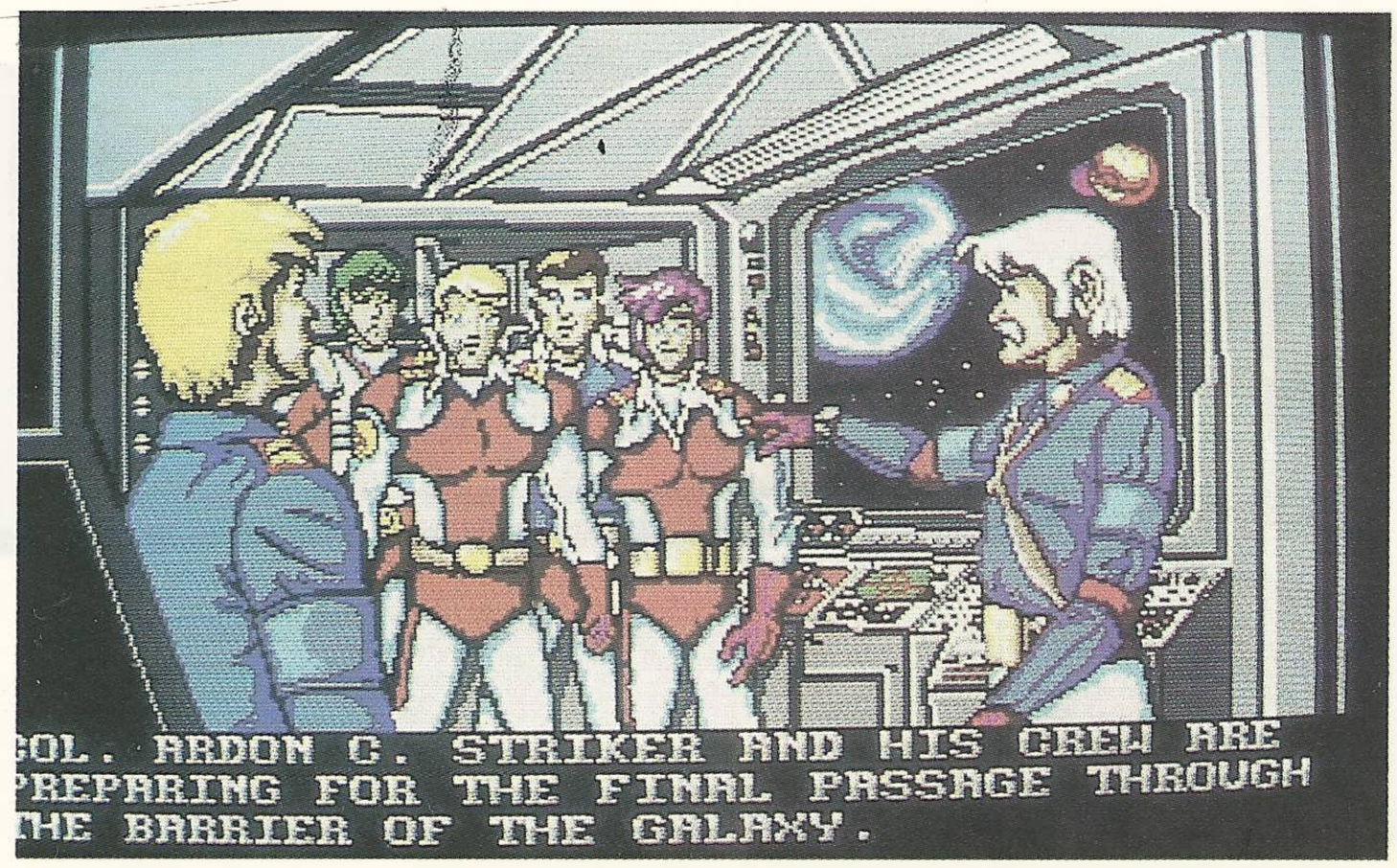
* Alev: Joystick'in ateş tuşuna bir kez basarak düşmanlarınızın üzerine alev atabilirsiniz.

* Sürekli alev: Joystick'in düğmesine basılı tutarsanız arka arkaya ateş edebilirsiniz. Bu sırada Joystick'i sağa ya da sola iterek her yönü alev makinenizle ateşe boğabilirsiniz.

* Manyetik alan: Space (boşluk) tuşuna basarak manyetik alan yaratabilirsiniz. Bu silahı sürekli kullanamıyorsunuz. Kullanma hakkınız üç kez ile sınırlı.

* Savaş makinesi: Joystick'in ateş tuşuna basılı tutup space tuşuna da basarsanız adamınız bir öldürme makinesi haline geliyor. O anda ekranda bulunan, vurulabilecek her şeyi yok ediyor.

* Mayınlar: Bunlara, dağlara tırmanırken rastlıyorsunuz.



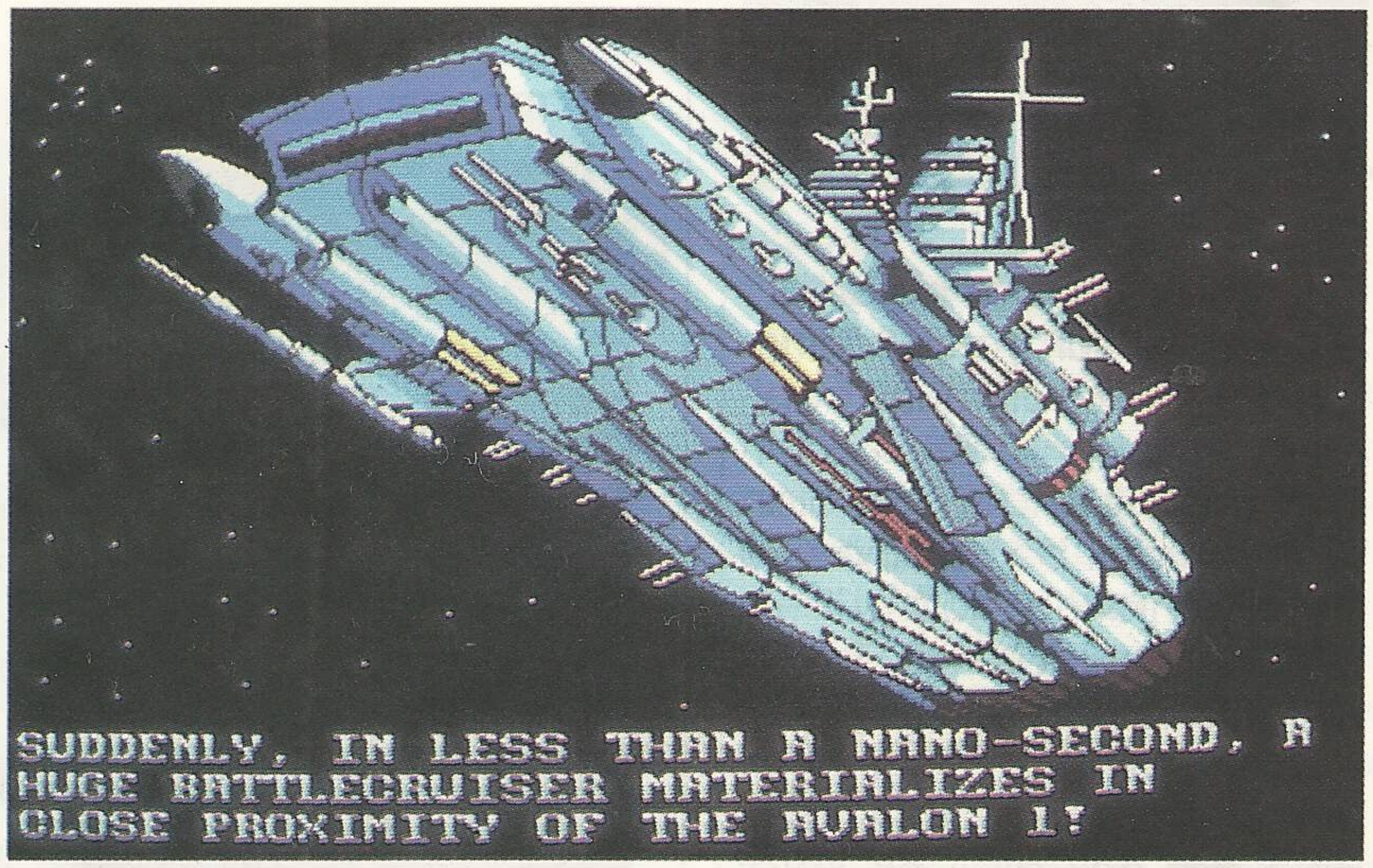
Yukarı ve aşağı giden, kare cisimlere dokunun. Böylece o anda ekranda bulunan bütün düşmanlarınız patlayarak yok oluyorlar.

* Minik uzay gemileri: Bunları vurun ve daha sonra meydana gelen kare şeklindeki cismi alın. Böylece değişik silahlara sahip olacaksınız.

Bu silahları bize saldıran düşmanları yok etmek için kullanıyoruz. Oyunda savaştığımız yaratıklar da şu şekilde:

* Minik robatlar: Bunları iki şekilde yok edebilirsiniz. Bunlardan ilki zıplayarak robotlarınüzerine çıkma. Böylece robotlar eziliyorlar ve ekranın soluna doğru kaçıyorlar. Ekran sonuna geldiklerinde de patlayarak yok oluyorlar. İkincisi ise ateş ederek öldürmek. Bu işlem daha az tahrip ediyor. Bu sistemle robotları iki ya da üç vuruşta yok edebiliyorsunuz. Bu yüzden de zıplayıp onları ezmek hem daha kolay oluyor hem de enerjinizden fazla bir şey kaybetmemiş oluyorsunuz.

* Böcekler: Bunlar da uçarak size saldırıyorlar. Yok etmenin dört yolu var. Ya 'space' tuşuna basarak bir anda bir çoğunu birden yok edersiniz, ya da normal olarak ateş edersiniz tek tek vurursunuz, ya ateş tuşuna sürekli basarak etrafı tararsınız, ya da yok etme makinesi konumuna geçer ekranda ne var ne yok temizlersiniz.

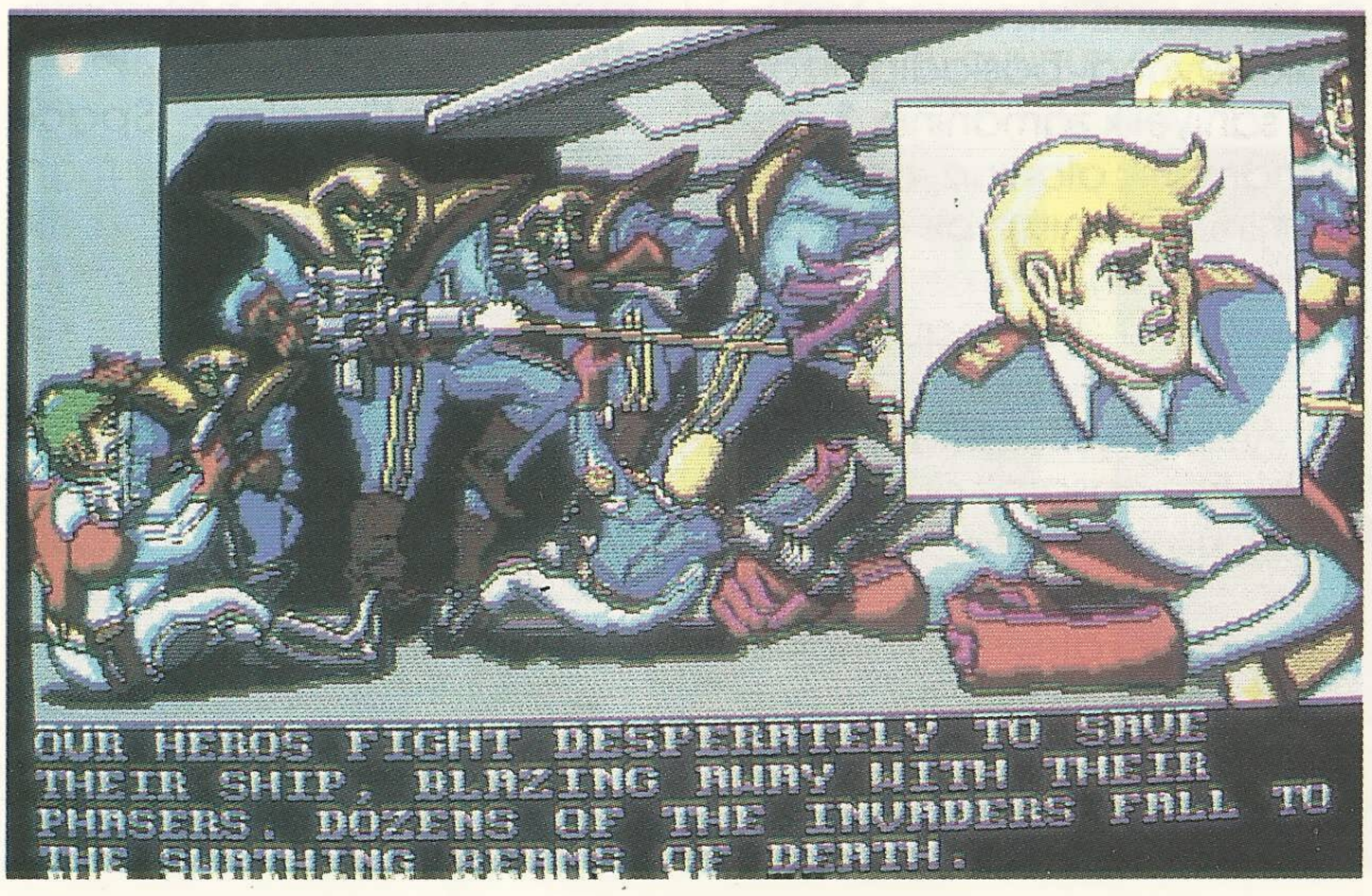


* Bombalar: Bunlar da havadan düşen bombalar. Bunlara dikkat etmeniz gerekir.

* Füzeler: Kayaların üzerinde bulunan ve belli yerlere gitmeye ayarlanmış olan patlayıcı maddeler.

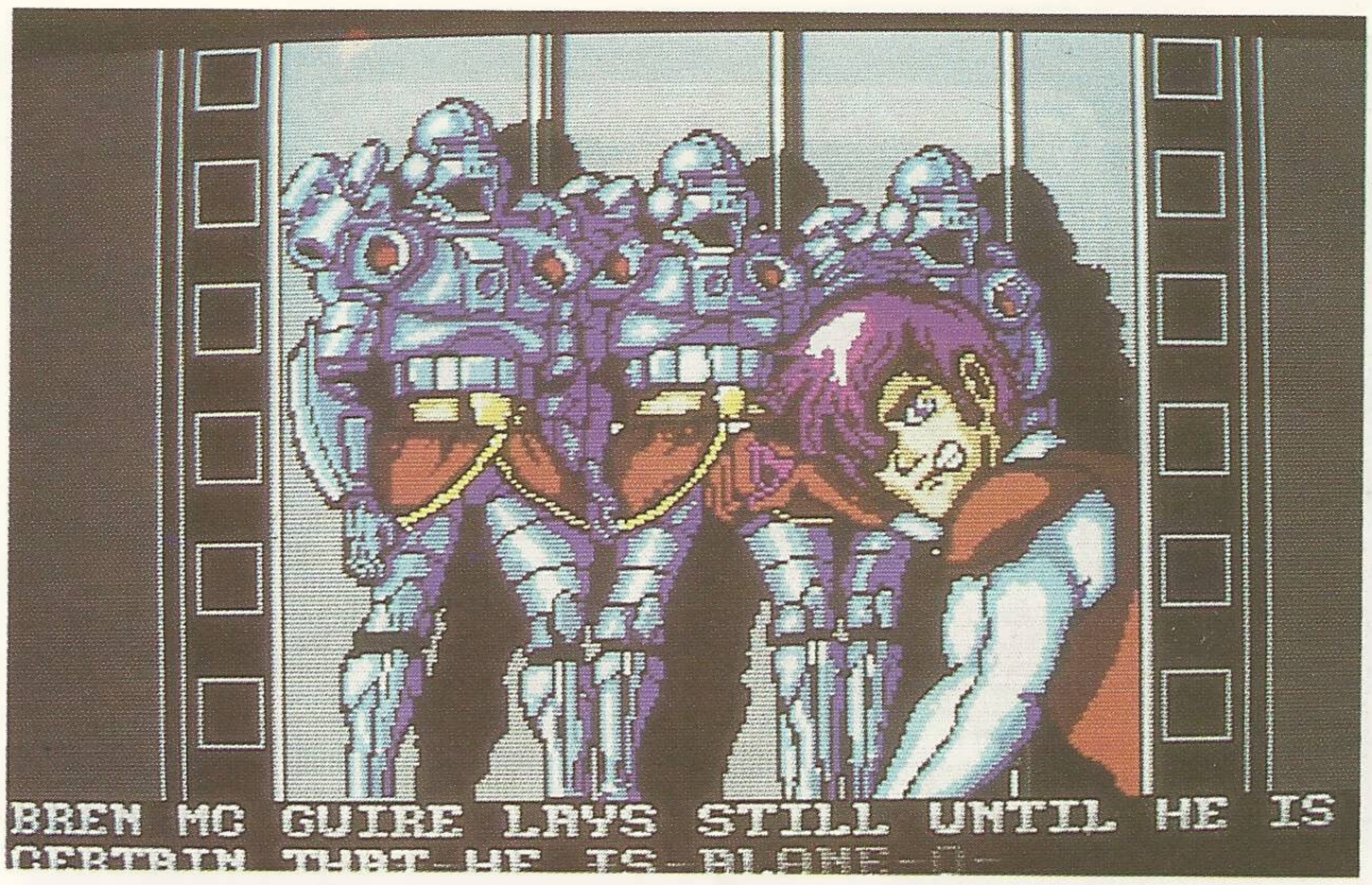
* Yeraltı yaratıkları: Bunlar kayaların alt kısmında yaşayan ve çok tehlikeli tahrip gücü yüksek yaratıklar. Özellikle dar alanlarda çok etkili oluyorlar.

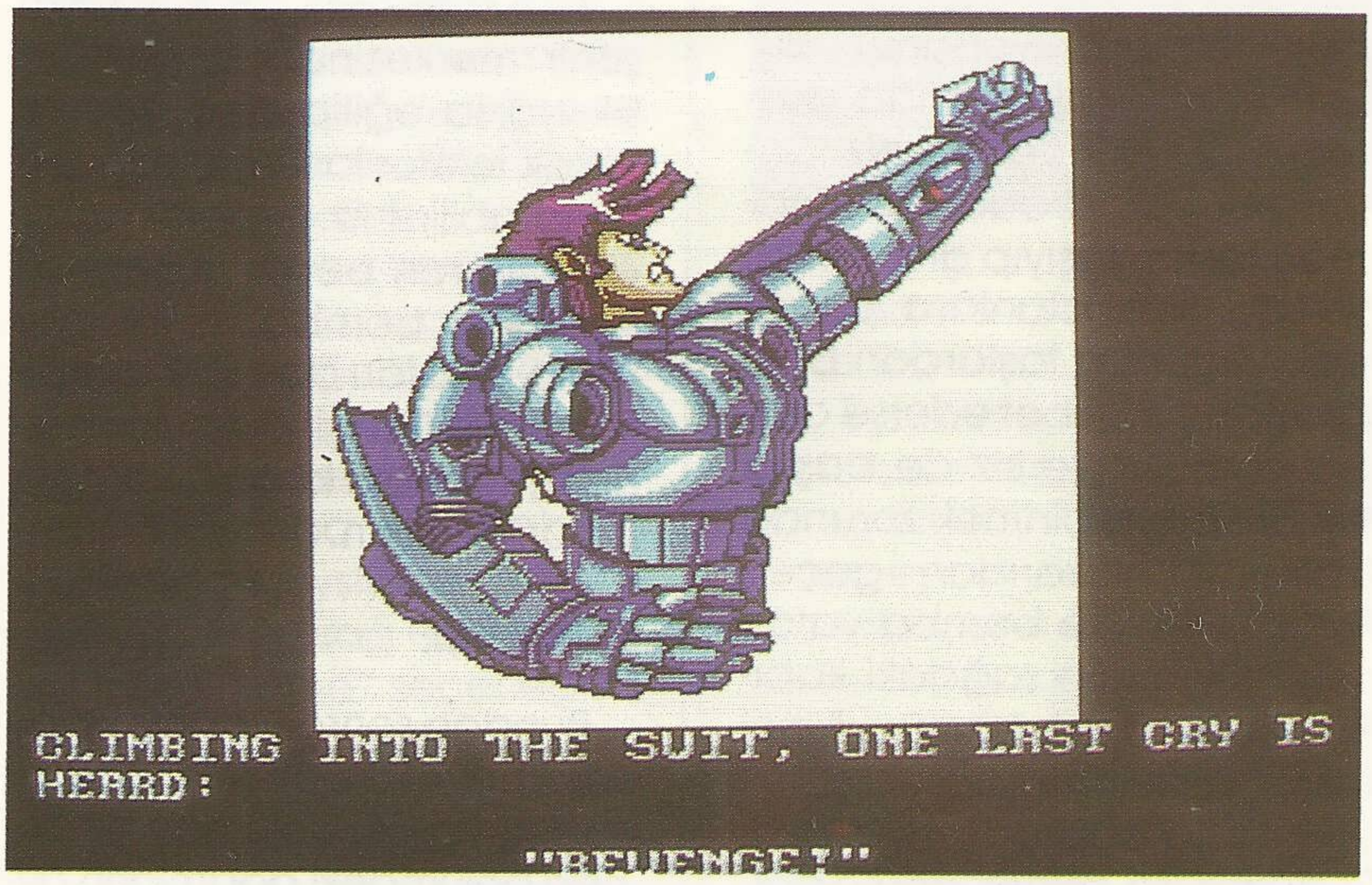
* Yanardağlar: Bunlar da şelalelerin yan kısımlarında bulunuyor. Yanlışlıkla üzerine çıkarsanız lav püskürterek sizi eritebilirler.



* Dev gardiyanlar: Bunlar kademe sonlarında bulunan koruyucular. Bunları öldürmek için sürekli baş kısmına ateş edin. Manyetik alanınızı kullanın ve yok etme makinesi moduna geçin.

Oyunda sağa ya da sola ilerleyebildiğiniz gibi (zemin üzerinde), bazı şelalelerin içine atlayarak alt kısımda da ilerleyebilirsiniz. Zaten elmasların bir çoğu burada saklı. Ekranın en sağına gitmek için zemin kısmı seçerseniz çok zorlanırsınız. Çünkü ilk kademenin sonlarına doğru çok





güçlü bir fırtınayla karşılaşacaksınız. Burayı geçmek için oldukça vakit harcayacaksınız. Sinirleri zayıf olanlar belki de Joystick'lerini bile kırabilirler. Bu yüzden yeraltından gitmenizi tavsiye ederim.

Sonuç olarak gerçekten de Commodore 64 için çok iyi bir oyun. Umarız 1991 yılında C-64'cüler için Turrican II kalitesinde yeni oyunlar yaparlar!!!

Oyunun Değerlendirmesi:

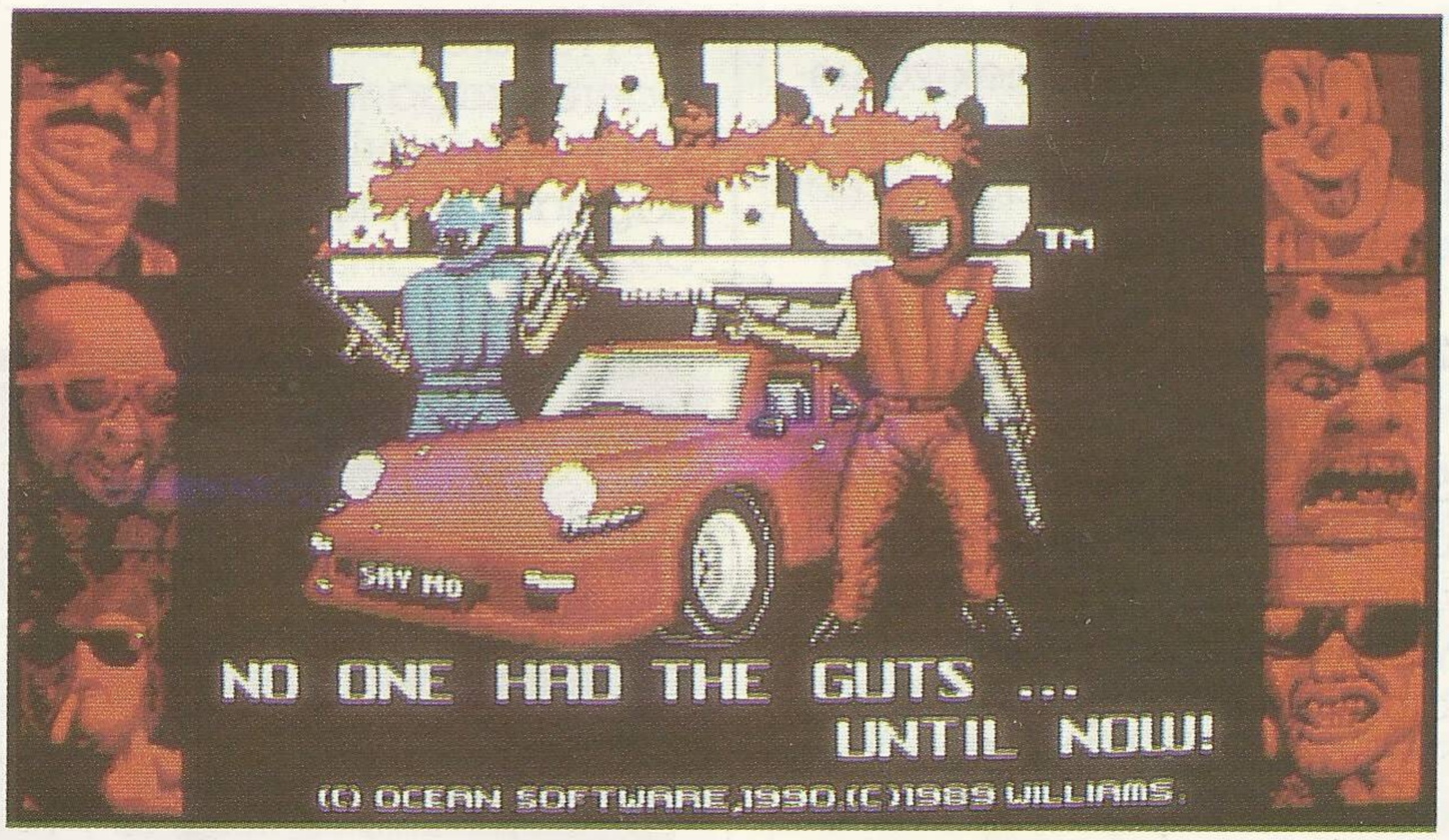
Grafik	: 9
Ses	: 9
Oynanabilirlik	: 7
Genel	: 8

NARC

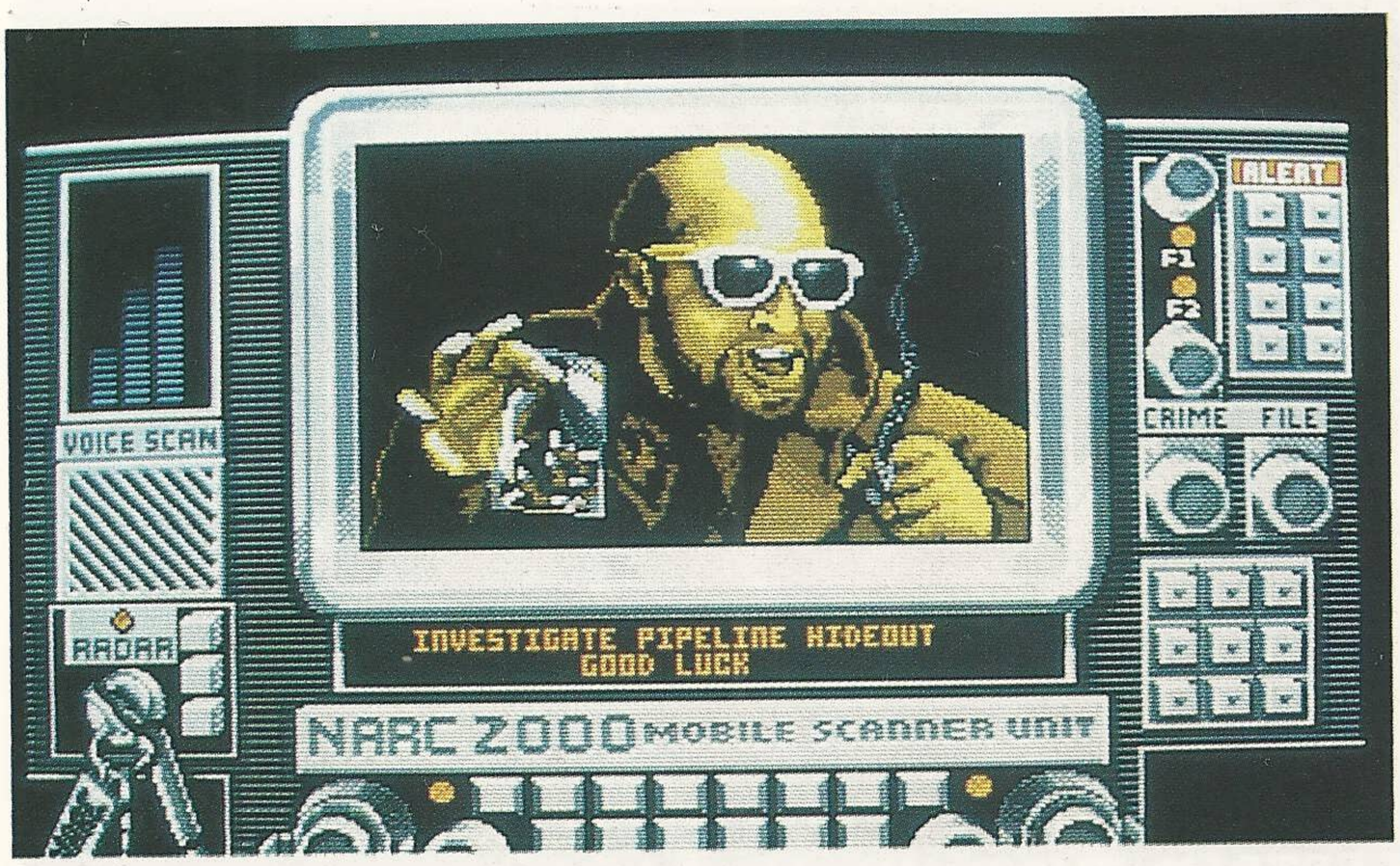
Mehmet Gürmen

Ocean'ın en son oyunlarından biri daha karşınızda; NARC! Narkotik kaçakçılarını yakalamak için görevlendirilen bir örgüt! Amacımız her şeyi yok etmek!!! Hem de arkadaşımızla birlikte!!! Oyunun başındaki demoda da belirtildiği gibi daha önce hiç kimse bu kadar çıldırmamıştı!!! Hadi göreve koyulalım.

Evet, oyun iki kişilik olabiliyor. İki kişi oynadığınızda Mavi adam birinci oyuncu, kırmızı adam da ikinci oyuncudur. Oyun ekranından kaç tane



adam tutukladığınızı (BUSTED), kaç tane bombanızın kaldığını, kaç tane yeşil bonus topladığınızı görebilirsiniz. Bir düşmanı tutuklamak için onun yanına gidin, ellerini kaldırdığını görünce iki üç saniye kadar bekleyin, adam tutuklanacaktır. Adamınızı zıplatmak için ateşe uzun süre basın ve bırakın. Şimdi oyunun tam açıklamasına geçiyorum:



1. BÖLÜM:

Haritada gördüğünüz bonusları ve bombaları toplayarak sağa ilerleyin. Karşınıza çıkan rakip kılıklıları halledin (Bunlar bütün oyunda peşinizi bırakmıyorlar!). Başbelası köpekleri de eğilerek öldürebilirsiniz. En sağa gelince haritada E harfi ile belirtilmiş kapıdan girin. Şimdi bu kısmın içindeyiz. Sağa ilerleyin ve gördüğünüz her şeyi vurun. Bazı adamları da bomba atarak öldürün. Bu adamlardan birinin üzerinde SAFE yazan bir kart çıkacaktır. Onu alın ve en sağdaki kapıya takın. (Eğer kartı bulamazsanız kuşlar gelene kadar beklemek zorunda kalacaksınız). Böylece ilk bölümü bitirmiş olduk. Şimdi de bonuslarınızı görebilirsiniz.

2. BÖLÜM:

Bu ölümde yine sokaktayız. Sağa ilerleyin ve siyah kılıklı yıldız atan sokak serserilerini öldürün ya da hiç uğraşmadan yolunuza devam edin (Attıkları bıçaklardan kaçarak tabi ki!). Buradaki adamlardan kartı bulun ve kapıya takarak bu bölümü de bitirin.

3. BÖLÜM:

Bu bölümde otobanda gidiyoruz. Otobanda ne olabilir siz düşünün. Porsche! Bu arabalara binmek için içine zıplamalısınız. Arabaya binince arabayı kullanıyorsunuz. Bununla çok fazla sayıda düşmanınızı yok edebilirsiniz. Onları ezin! Bu sırada koskocaman taşları taşıyıp arabanıza ya da size atanlara dikkat edin. Eğer bu taşlardan birisi arabanıza isabet ederse araba yamulur ve siz de başka bir arabaya binmek zorunda kalırsınız. Yukarıdan geçen helikopter size bomba yardımı yapıyor. En sağdaki kapıdan girin ve bölümün ikinci kısmına geçin.

Burada bazı adamların kucaklarında esirler göreceksiniz, onları kurtarın. (BUST ederek) Taş atan adamlara dikkat ederek sağa ilerleyin. Ekranda E ile gösterilen kapının bir sağındaki kapıdan girin. Burasının sonundan gümüş kartı alın ve sokağa geri çıkın. Şimdi bölüm kapısını açın ve bölümü bitirin.

4. BÖLÜM:

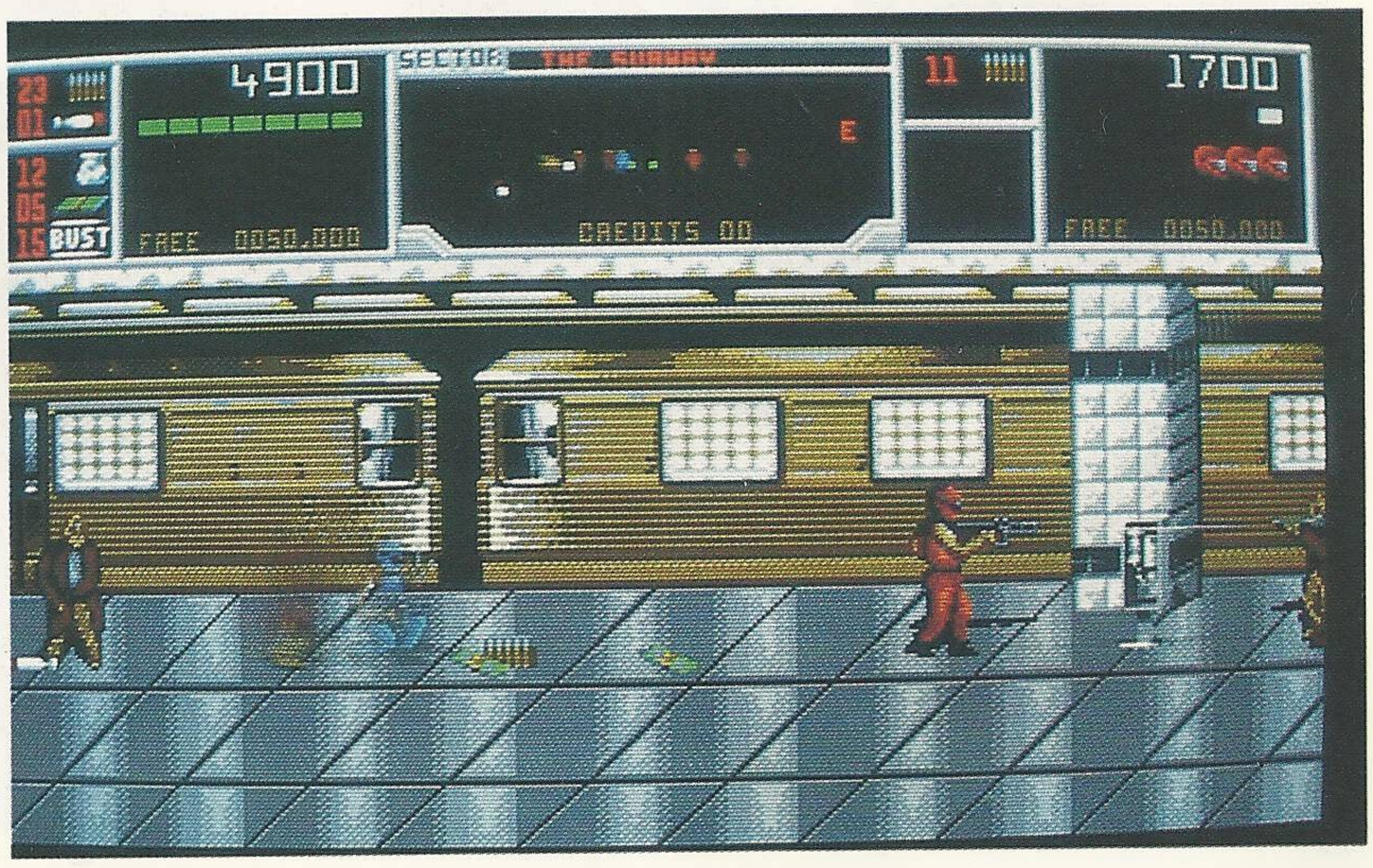
Bu bölüm biraz zor gibi görünüyor. Devamlı bomba atarak ilerleyen adamlara dikkat edin. Sağa ilerleyin ve içeri girin. Burası yeşil ev. Buradan sola ilerleyin. Bomba ve taş atan adamlara dikkat edin. En soldan yeşil kartı bulun ve kapıyı açın.

5. BÖLÜM:

Bu bölüm çok uzun. Çünkü şehir merkezindeyiz. Canınız sıkılıyorsa eğilip ateş ederek sokak telefonlarını yerlerinden oynatabilirsiniz. Gruplar halinde saldıran beyaz üniformalı askerlere bomba atın. Diğer rahip kılıklıları da tutuklayabilirsiniz. Bölüm içinde bulacağınız kırmızı kartı kapıya takın ve bölümü bitirin.

6. BÖLÜM:

Bundan sonraki daha kolay sayılır çünkü bölümler çok kısa sürüyor. Bu bölümde bir önceki bölümdeki adamların aynıları var fakat daha kalabalıklar. En sağdaki kapıya gidince hiçbir kart bulmanız gerekmeyecek çünkü zaten kırmızı kartımız ilk bölümden var-



dı. Bu kartı takın ve öteki bölüme geçin.

7. BÖLÜM:

Bu bölümde de sağa ilerleyin ve kapıyı görünce gümüş mavi kartı bulup bulunarak bölümü bitirin.

8. BÖLÜM:

Bu bölümde tekerlekli iskemleye muhtaç bir düşmanımız var. Onu eğilip bomba atarak üç dört atışta halledebilirsiniz. Öldükten sonra düşürdüğü kartı kapıya takın ve bölümü bitirin.

9. BÖLÜM:

Nihayet son bölüme geldik! Buradaki düşmanımız bir kafa. Bunu öldürmek için bol bol bomba atmamız gerekecek. Bir süre sonra ağzından çıkardığı solucanlarla kurukafaya dönüşecektir. Bunu da yok edin. Fakat henüz oyunu bitirmiş olamıyoruz çünkü en sağdaki altın kartı kapıda kullanarak bonus bölümüne geçiyoruz. Buradaki bütün altınları alın ve kapıdan girerek oyunu bitirin.

Çok kolaydı değil mi? Fakat oyunun sonunda sizi sadece bir, "Tebrikler! Eğitimi başarıyla tamamladınız!" ekranı bekliyor. Bu oyun için Ocean firmasına teşekkür ederiz.

Oyunun Değerlendirmesi:
AMIGA 500

Grafik	: 8
Ses-Efekt	: 9
Oynanabilirlik	: 9
Genel	: 9

FULL CONTACT

Ersen Alptekin

Seventeen Bit Software'in çıkardığı bu oyun çok iyi bir karete simulasyonu. Giriş ve tanıtım sahnelerinin istenildiğinde hemen geçmemesi bile müthiş grafikleri sayesinde sorun olmaktan çıkmış. Bu giriş bölümünde, batan güneşin önündeki karetcinin hareketleri ise olağanüstü. Oyun sırf burasını seyretmek için bile alınır.

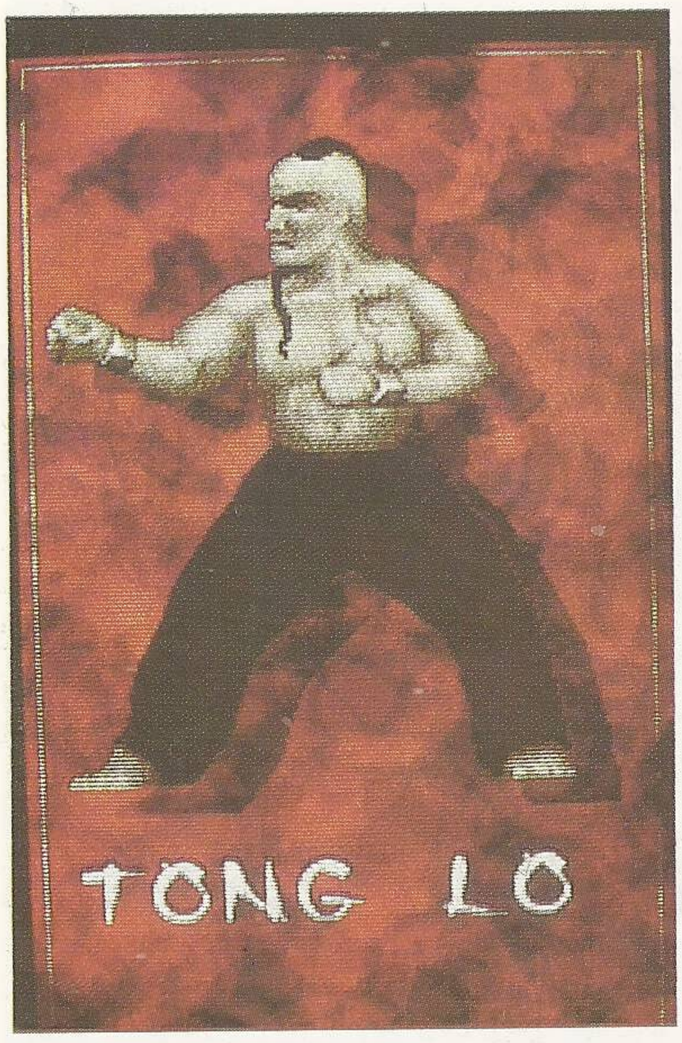
Oyunumuza geçelim:

Hareketler klasik karete kontrolleri gibi ayarlanmış. Yine de zor olanları şöyle bir gözden geçirelim:

1- Dönerek Tekme: Ne tarafa tekma atmak istiyorsanız o yönün alt çaprazına fire'a basarak çekerseniz, o yöne doğru dönerek tekme atarsınız. En etkili vuruş stilidir.

2- Uçarak Tekme: Önce fire'a basıp daha sonra ileri iterseniz bu hareketi yapabilirsiniz.

3- Yumruk Atma: Yüzünüzün baktığı yönün tersine fire'a

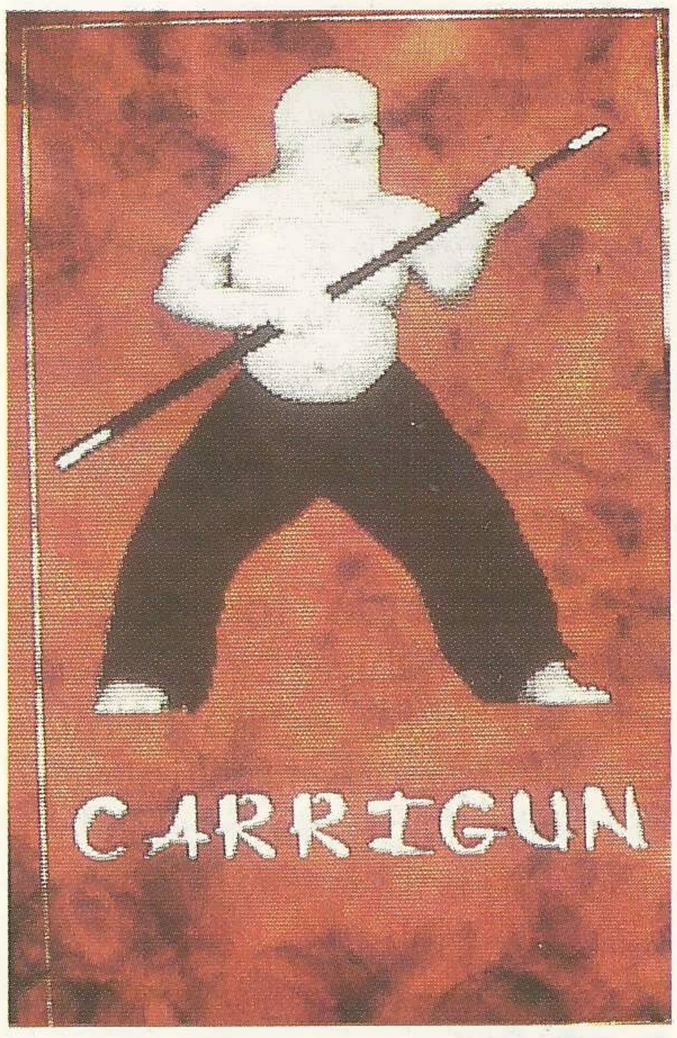


kurtulabilirsiniz. Tabi ki dönen sopalar gittikçe artan bir hızla dönüyor.

İkinci bir antrenman ise güç ve vuruşlarınızın tekniğini arttırmak için kullanılıyor. Burada biraz joystick'inizi zorlamanız gerekiyor. Hızla sağa ve sola hareket ettirip gücünüzü iyice arttırdıktan sonra önünüzdeki mermerlere vurup kırmanız gerekli.

Gelelim dövüşeceğiniz rakiplere:

İlk rakip, vahşi döğüşçü Tong Lo. Uçarak attığı tekmelerden sakının. Dönerek tekme burada çok işe yarıyor. Bu rakibi bu tip tekmeyi kullanarak

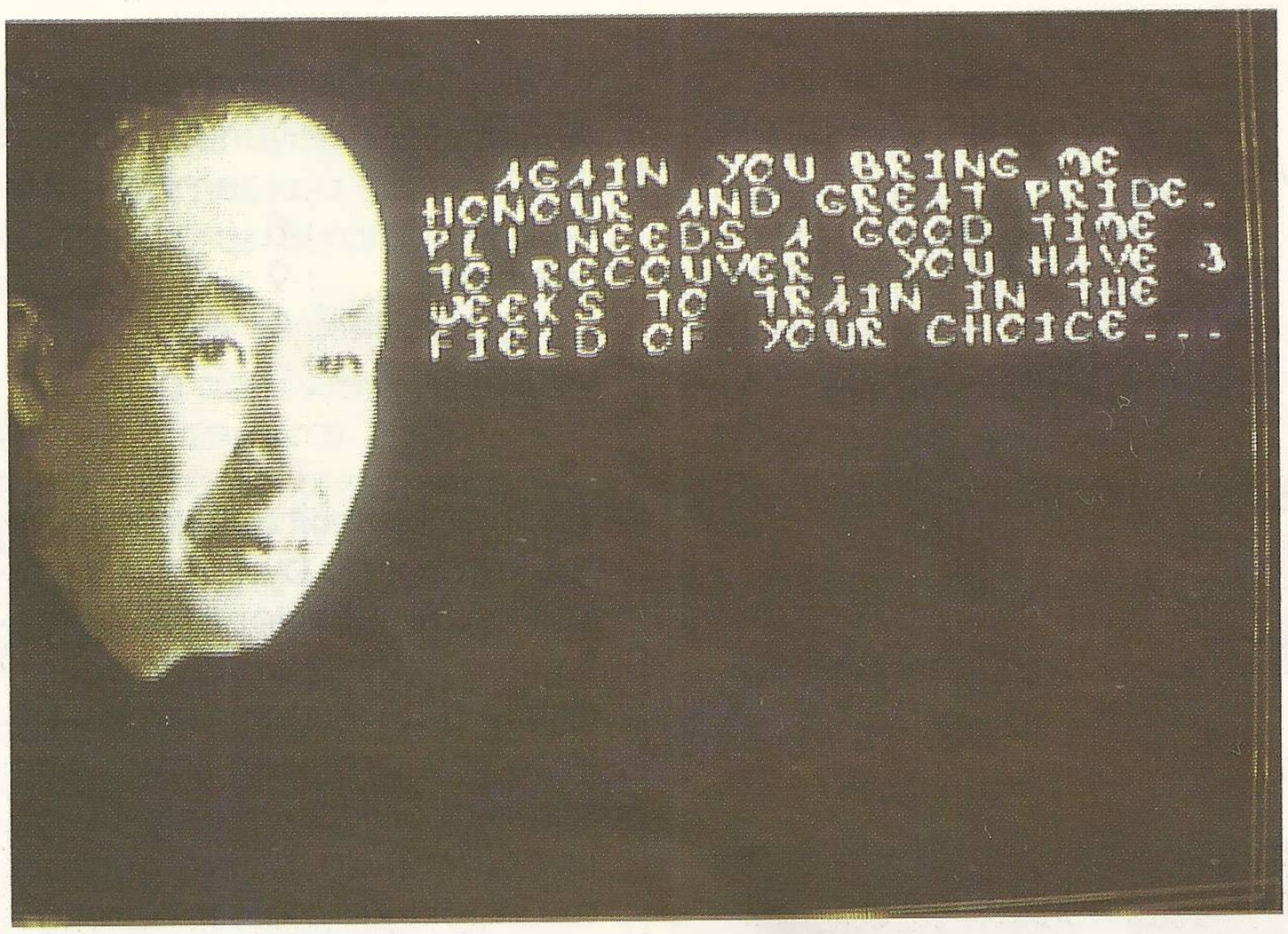


rahatça geçersiniz.

İkinci rakip, Bo. Master Carrigun. Elindeki sopayı çok iyi kullanıyor. Ama bu rakibi de dönerek atacağınız tekmelerle yenebilirsiniz.

Üçüncü rakip bir köpek, Thomas The Dog. Çok tehlikeli bir rakip. Zayıf naktasını bilemezseniz burayı geçmek imkansız gibi bir şey. Zayıf noktası ise size zıplayarak saldırdığında açıkta kalan göğsü. Buraya indirilen yumruk bu köpeği yenmenizi sağlar.

Dördüncü rakip ise köpeğin sahibi Carter. İşte gerçekten zor bir bölüm. Zaten buradan

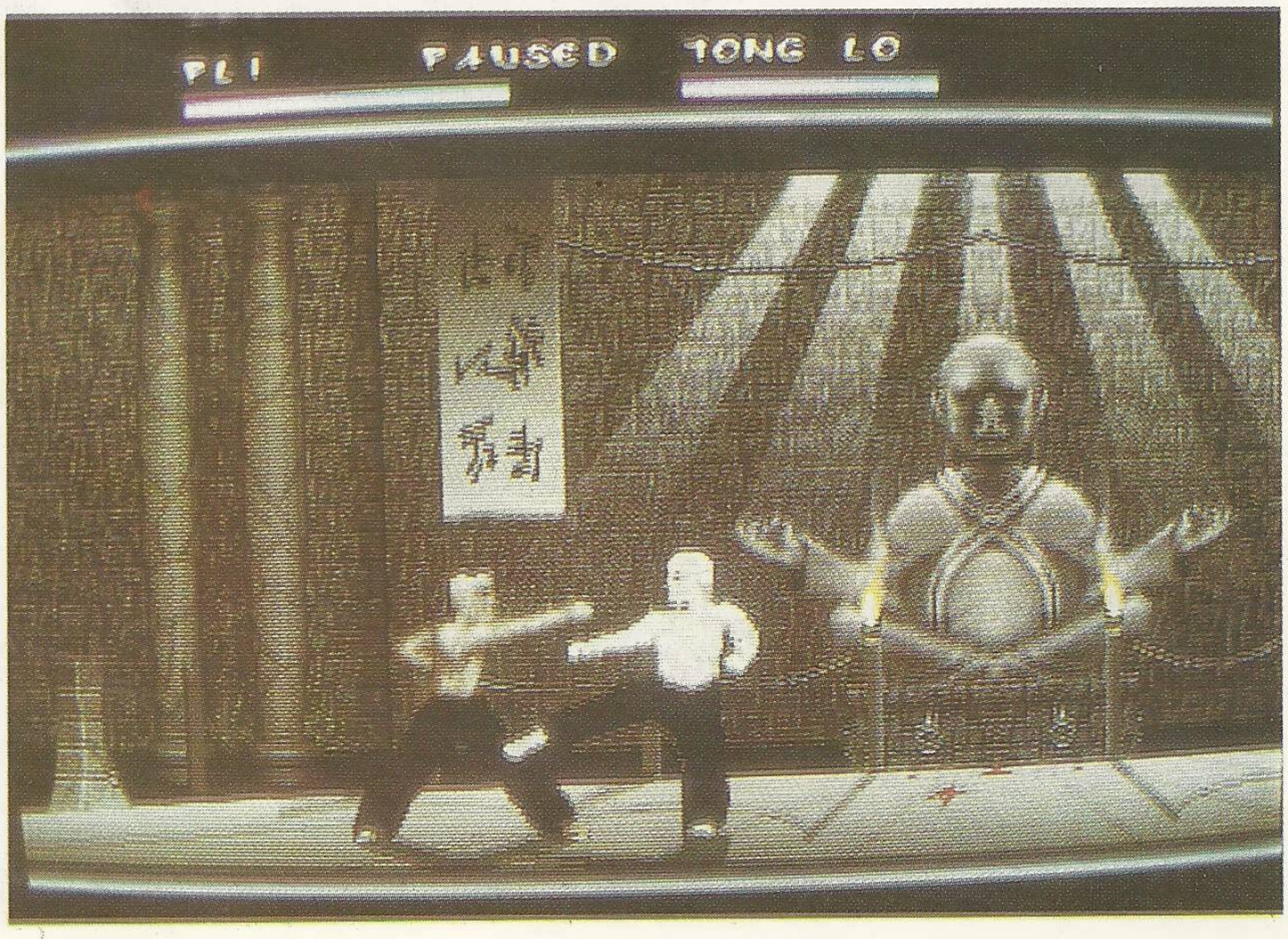


basarak çekerseniz çok seri bir biçimde yumruk atarsınız.

Diğer şekilleri vermiyorum çünkü çok kolay bulursunuz.

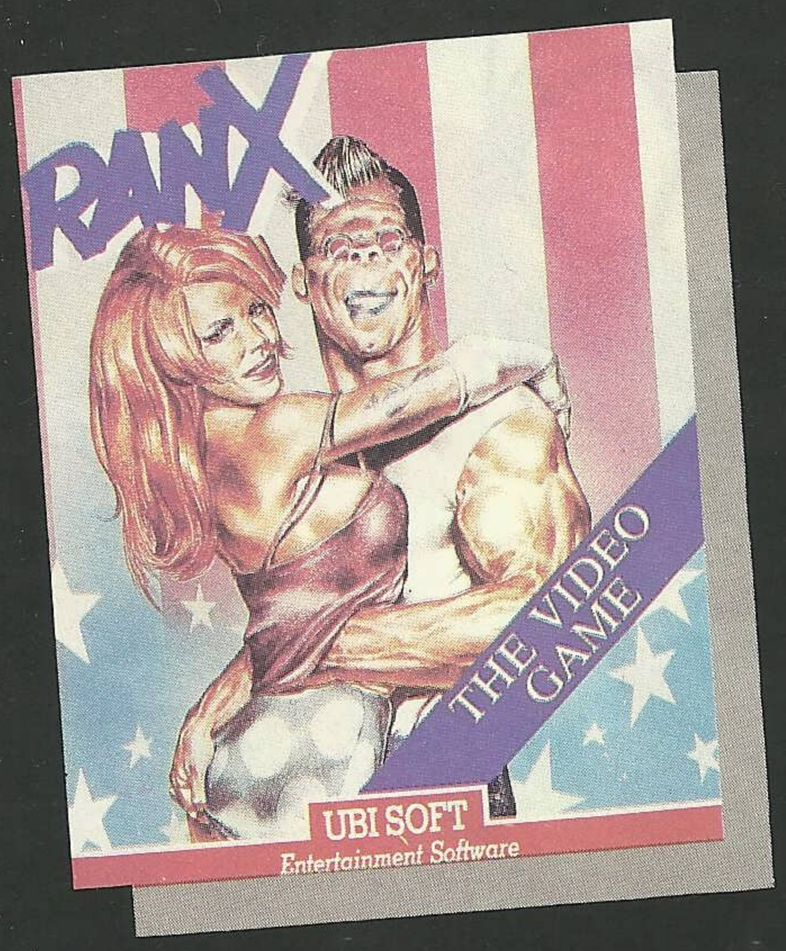
Her başarılı olduğunuz bölümün sonunda bir eğitimden geçiyorsunuz. Tabi bu eğitim, dövüşteki başarınıza göre seçiliyor. Bazen yenseniz bile bu puan getiren hareketleri yapamayabilirsiniz. Bu hareketlerin bazıları şöyle:

Bir kütüğe bağlı olarak bulunan çeşitli yüksekliklerde dönen sopalara çarpmadan durma eğitimi hızlılık, dayanıklılık gibi yeteneklerinizi arttırmada kullanılıyor. Eğilerek veya zıplayarak bu sopalardan



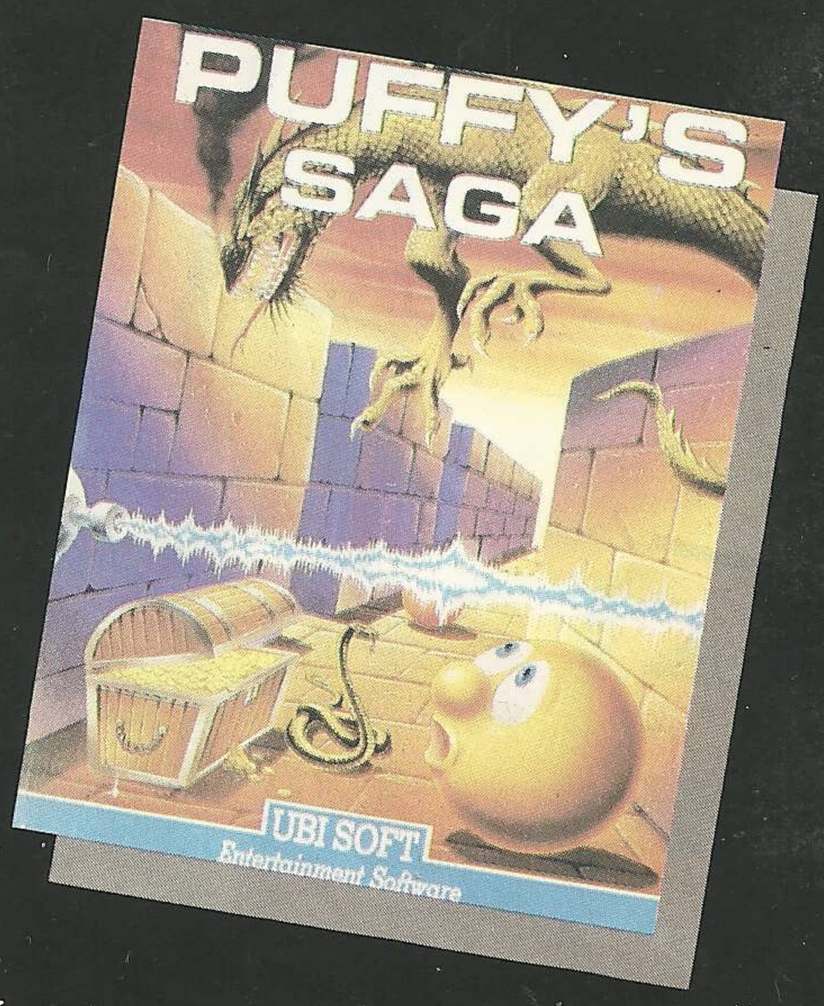
Orjinal Oyunda Tatkom Farkı

HEM ORJİNAL HEM DE TÜRKÇE



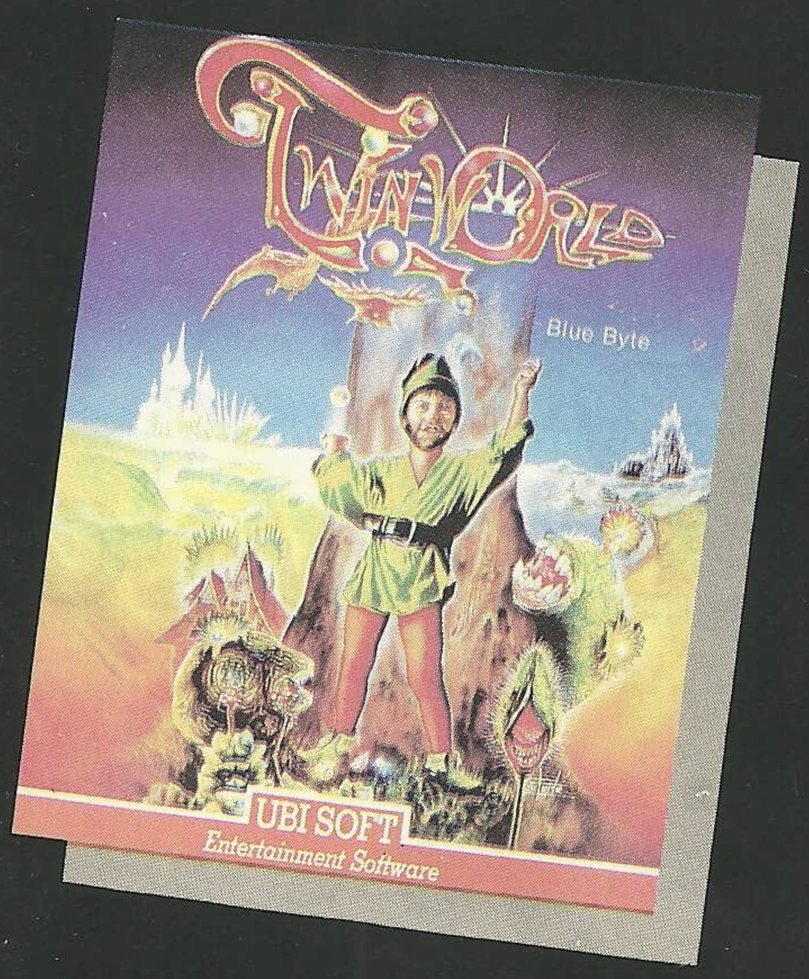
MÜJDE

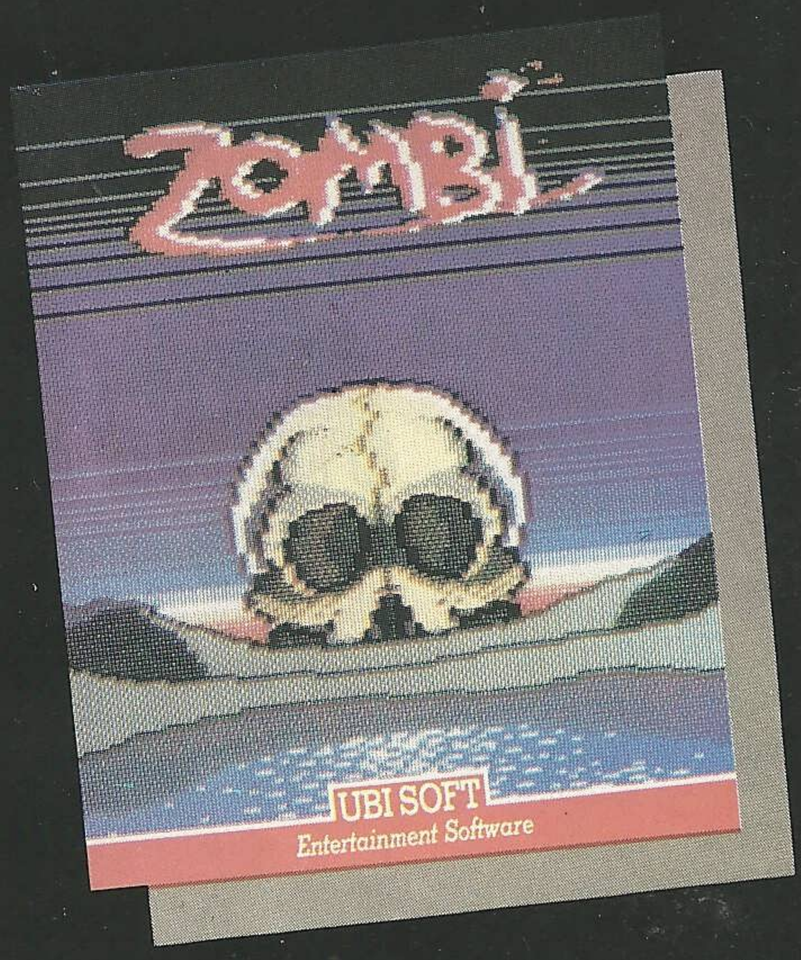
DRAGON'S BREATH,
KICK OFF 2
VE DAHA BİRÇOK
ORJİNAL OYUNU
TATKOM BAYİLERİNDE
BULABİLECEĞİNİZ
AN GELDİ...



Ayrıca kısa bir süre için kick-off tişort hediyeli.

TATKOM
1991





BİLGİSAYAR OYUN KASETLERİ İTHALAT ve PAZARLAMA LTD. ŞTİ.

Büyükdere Cad. No: 127 Tatko Binası Gayrettepe - İstanbul
Tel 174 33 50 (10 Hat) Fax: 167 17 14

İSTANBUL ANA BAYİLERİ:

COMMODORE CENTER ■ **Head Office:** Galleria Commodore Center Galleria Ataköy - İstanbul Tel: 560 20 14-15 Fax: 559 48 53 ■ **Etiler Commodore Center:** Yıldızçiçeği Sok. No: 3 Etiler-İstanbul Tel: 165 31 25 ■ **Metro Commodore Center:** Metro Grossmarket Güneşli Bakırköy-İstanbul Tel: 550 60 60 / 360 ■ **Yeşilköy Commodore Center:** Canik Pasajı No: 39 Yeşilköy-İstanbul ■ **Ataköy Commodore Center:** 5. Kısım No: 22 Ataköy-İstanbul Tel: 571 90 27

ABACUS ■ **Head Office:** Hacı Mansur Sok. No: 2 Tel: 130 49 60 Nişantaşı-İstanbul ■ **Printemps:** Ataköy-Galleria ■ **Alkent:** Etiler Tel: 168 42 59 ■ **Atrium:** Ataköy

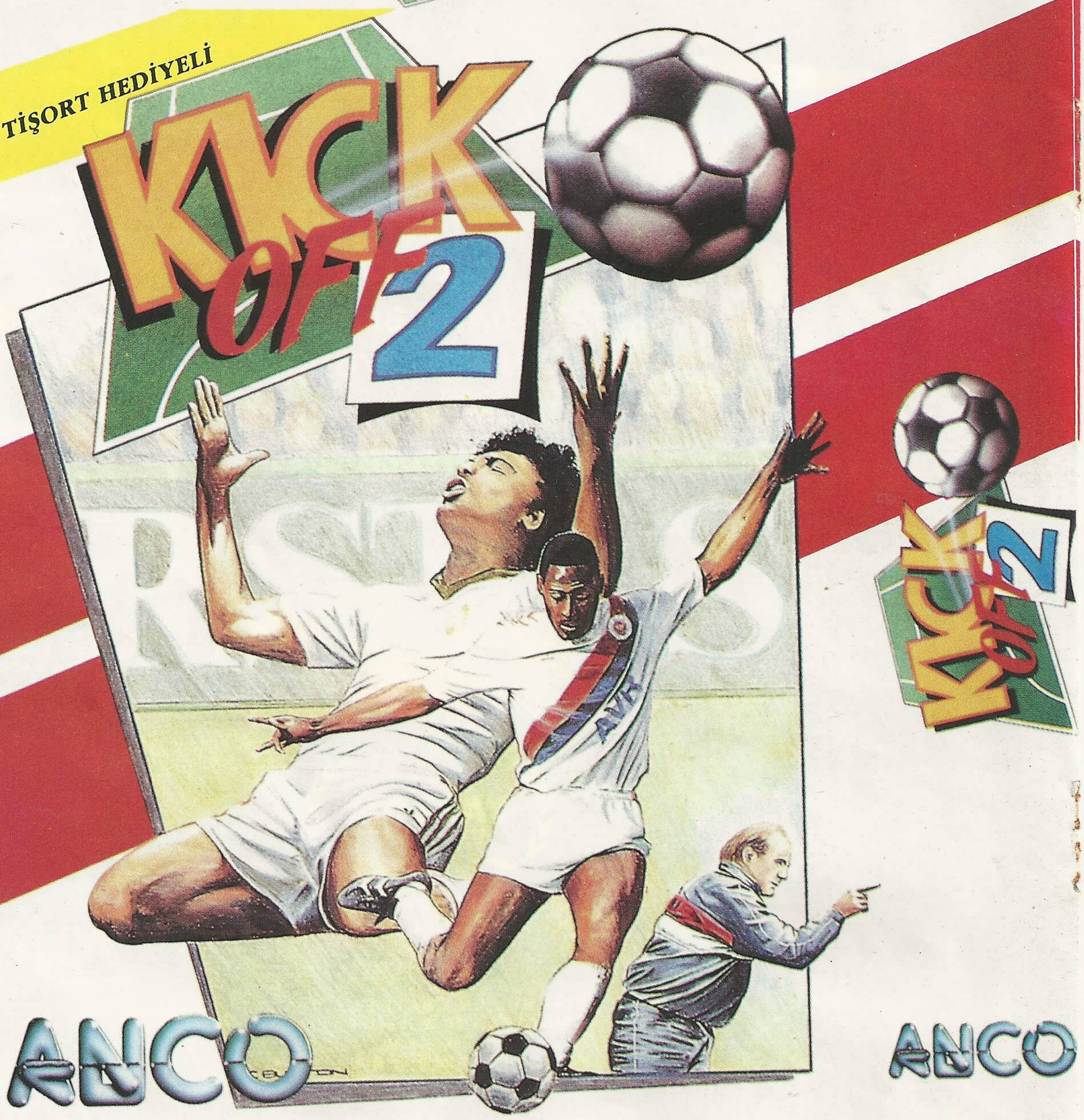
UYGAR ELEKTRONİK ■ **Head Office:** Rıhtım Cad. Başçavuş Sok. Yazıcıoğlu İşhanı No: 54 Kat: 3 Kadıköy-İstanbul Tel: 336 73 54

İstanbul dışında bayilik için lütfen bizi arayın.

HAYDİ BİLGİS

ANCO

TİŞORT HEDİYELİ



AYAR BAŞINA

DOĞRU, GERÇEKÇİ VE MÜKEMMEL
TAKTİKLERİ İLE FUTBOL
OYNAMAKTAN HOŞLANAN
BİLGİSAYAR DÜŞKÜNLERİ

Dünya'daki binlerce bilgisayar düşkününü büyüleyen ve yılın oyunu ödülünü kazanan Kick off 2, Türkçe oyun metinleri, açıklama kitapçığı ve final whist ledata diski ile sizlerle birlikte

ANCO

DRAGONS BREATH

TÜRKİYE'DE, TÜRKÇE

İstanbul dışında bayilik için lütfen bizi arayın.

TATKOM 1991

BİLGİSAYAR OYUN KASETLERİ İTHALAT ve PAZARLAMA LTD. ŞTİ.

Büyükdere Cad. No: 127 Tatko Binası Gayrettepe - İstanbul Tel 174 33 50 (10 Hat) Fax: 167 17 14

İSTANBUL ANA BAYİLERİ: ***COMMODORE CENTER*** ■ **Head Office:** Galleria Commodore Center Galleria Ataköy - İstanbul Tel: 560 20 14-15 Faks: 559 48 53 ■ **Etiler Commodore Center:** Yıldızçiçeği Sok. No: 3 Etiler-İstanbul Tel: 165 31 25 ■ **Metro Commodore Center:** Metro Grossmarket Güneşli Bakırköy-İstanbul Tel: 550 60 60 / 360 ■ **Yeşilköy Commodore Center:** Canik Pasajı No: 39 Yeşilköy-İstanbul ■ **Ataköy Commodore Center:** 5. Kısım No: 22 Ataköy İstanbul Tel: 571 90 27

ABACUS ■ **Head Office:** Hacı Mansur Sok. No: 2 Tel: 130 49 60 Nişantaşı-İstanbul ■ **Printemps** Ataköy-Galleria ■ **Atkent:** Etiler Tel: 168 42 59 ■ **Atrium:** Ataköy

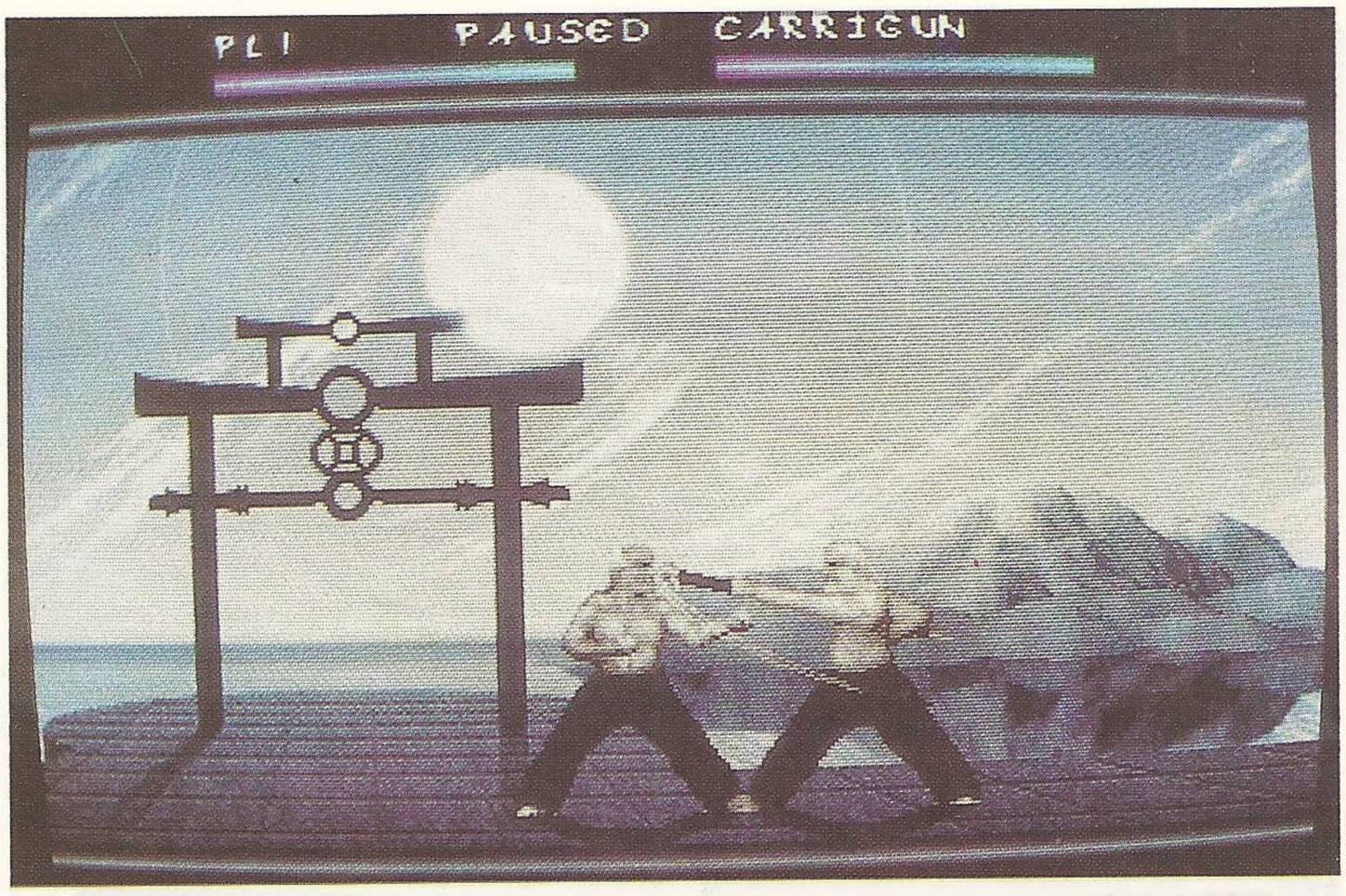
UYGAR ELEKTRONİK ■ **Head Office:** Rıhtım Cad. Başçavuş Sok. Yazıcıoğlu İşhanı No: 54 Kat: 3 Kadıköy-İstanbul Tel: 336 73 54

sonra oyun zorlaşmaya başlıyor. Carter'ın silahı ise hızı. Çok çevik ve çok hızlı. Onu yenmenin tek yolu en az onun kadar hızlı olmaktan geçiyor. O yüzden antrenmanlarınızı hız üzerinde yoğunlaştırın.

Beşinci Rakip, Itallian Costille. Silahı kılıç ve eğer yakalanırsanız sizi öldürmesi fazla sürmüyor.

Altıncı rakip ise Lewis. Mesleği kiralık katillik. Silah olarak bıçak kullanıyor. Uzak mesafelere atabiliyor dikkatli olun. Fakat bu bölüm göründüğü kadar zor değil. Lewis bıçağı attıkan sonra birkaç saniye hareketsiz kalıyor. Burada uçarak arkasına geçerseniz dönerek atılan tekmelerle işini bitirebilirsiniz.

Yedinci rakip ise en zorlusu ve sonuncu rakip. Bu rakibi yenerseniz master olursunuz. Bu



bir ninja savaşçısı ve her türlü silaha sahip. Hiçbir zayıf noktası yok. Burayı geçmek isterseniz sonsuz enerjiyle oynayın.

Çok güzel bir oyun. Grafikleri ve animasyonu da mükemmel. Tavsiye ederim.

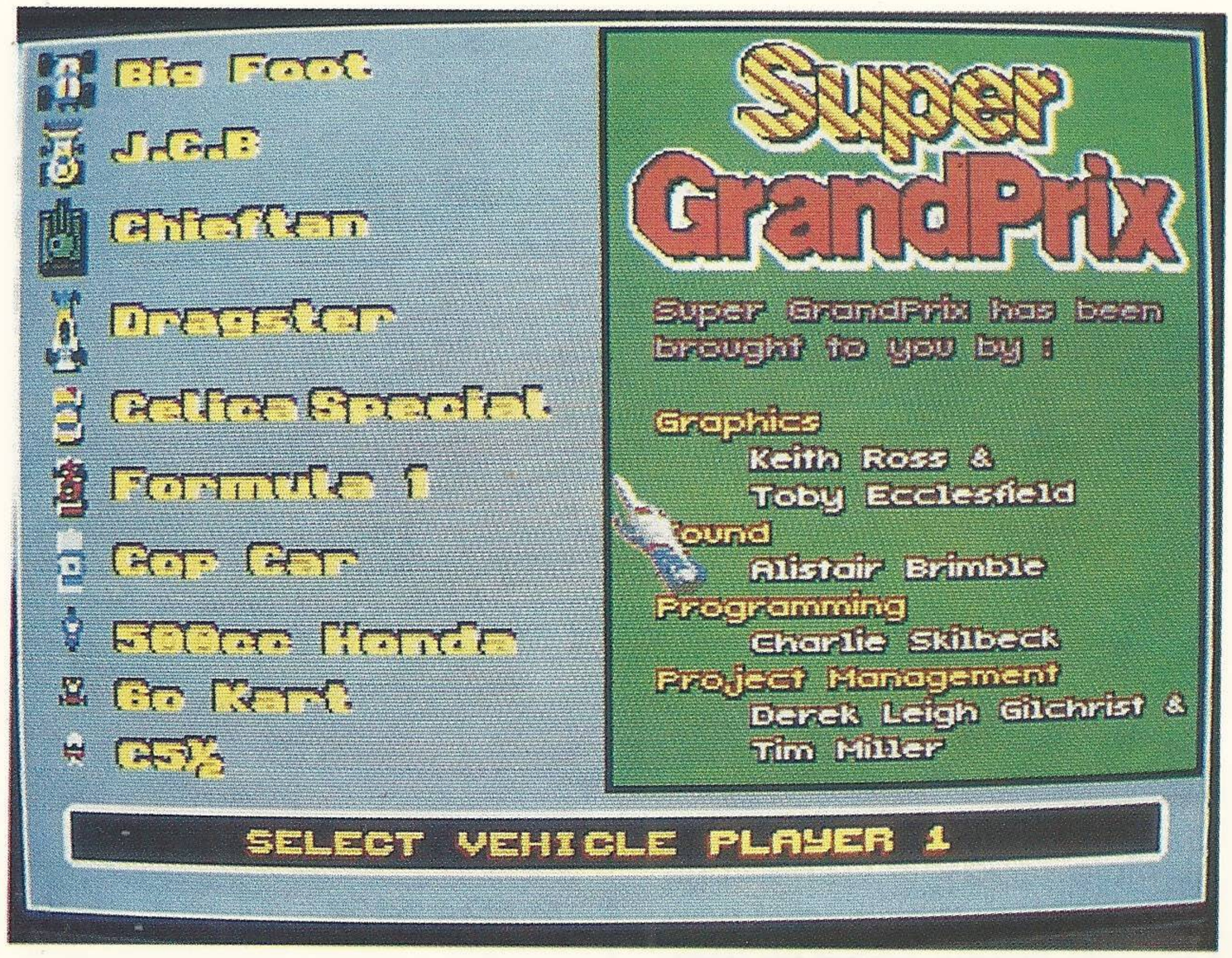
Oyunun Değerlendirmesi:
AMIGA 512K

Grafik	: 9
Müzik	: 9
Oynanabilirlik	: 7
Genel	: 8

SEGA'S SUPER MONACO GRAND PRIX

Hüseyin Yeşilbaş

İşte yarış severler için güzel bir ay. Geçtiğimiz ay birkaç tane yarış oyunu ülkemize geldi. Bunlar HARD DRIVIN 2, SUZIKI TEAM ve SEGA'S SUPER MONACO GRAND PRIX. işin iyi tarafı bu üç oyunun da oldukça kaliteli ve iyi olması. Gerçi HARD DRIVIN'daki oynanabilirlik o kadar değişmemiş ama yine de oyun oldukça iyi. Neyse biz oyunumuza dönelim. Oyunumuz FORMULA tarzı yarış oyunu. US GOLD tarafından piyasaya sürülen oyun için oldukça reklam yapılmıştı. Biz yine olayı içeriden görüyoruz. Grafik ve animasyonlar mükemmel olmasa da iyi sayılır. SEGA'S SUPER MONACO GRAND PRIX bir megabyte'ta çalışan bir oyun. Yükleme derdi diye bir problem yok. Çün-



kü oyunun bölüm dataları hafızada bulunuyor. Oyun yüklenir yüklenmez kısa bir menü ile karşılaşıyoruz. Burada iki tane seçenek var.

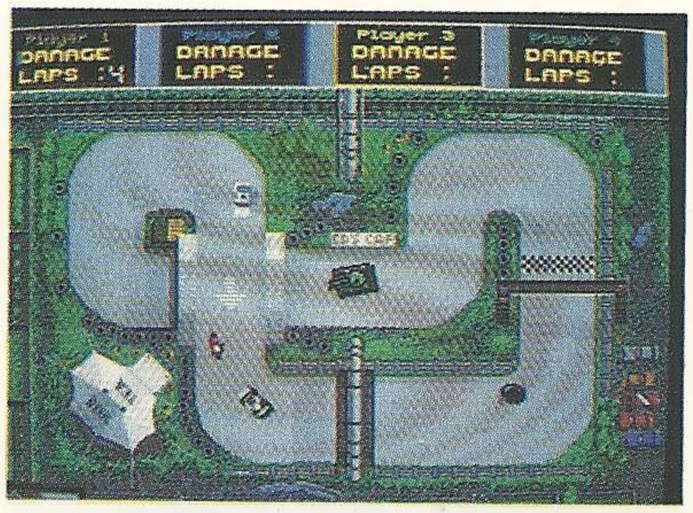
C- CONTROL SELECT: Oyunu mouse ya da joystick ile oynayabilmenize yarar. Eğer 'C' tuşuna basarsanız bu seçeneğin yanındaki 'MOUSE' yazısı değişir. Oyunu joystick ile oynamanızı tavsiye ederim.

S- SENSITIVITY: Joystick'in hassasiyet derecesi denilebilir. Bu seçenek üç bölüme ayrılıyor, bunlar. 'LOW' 'MED' ve 'HIGH'. Burada da 'S' tuşuna basarak bu bölümleri değiştirebilirsiniz. Eğer oyunda usta değilseniz 'LOW' bölümünde yarışmanızı öneririm.

Bu bölümü geçtikten sonra oyundaki kontrolünüz hakkında bilgi vereceğiniz bölüme geliyorsunuz. 'BEGINNER'i seçerseniz oyun esnasında vites otomatik artar ya da azalır. Tabii ki bu seçim oyun esnasında size büyük kolaylık sağlar. Öteki seçimlerde ise vitesi de biz kontrol ediyoruz. Böylece oyun daha da zor hale geliyor.

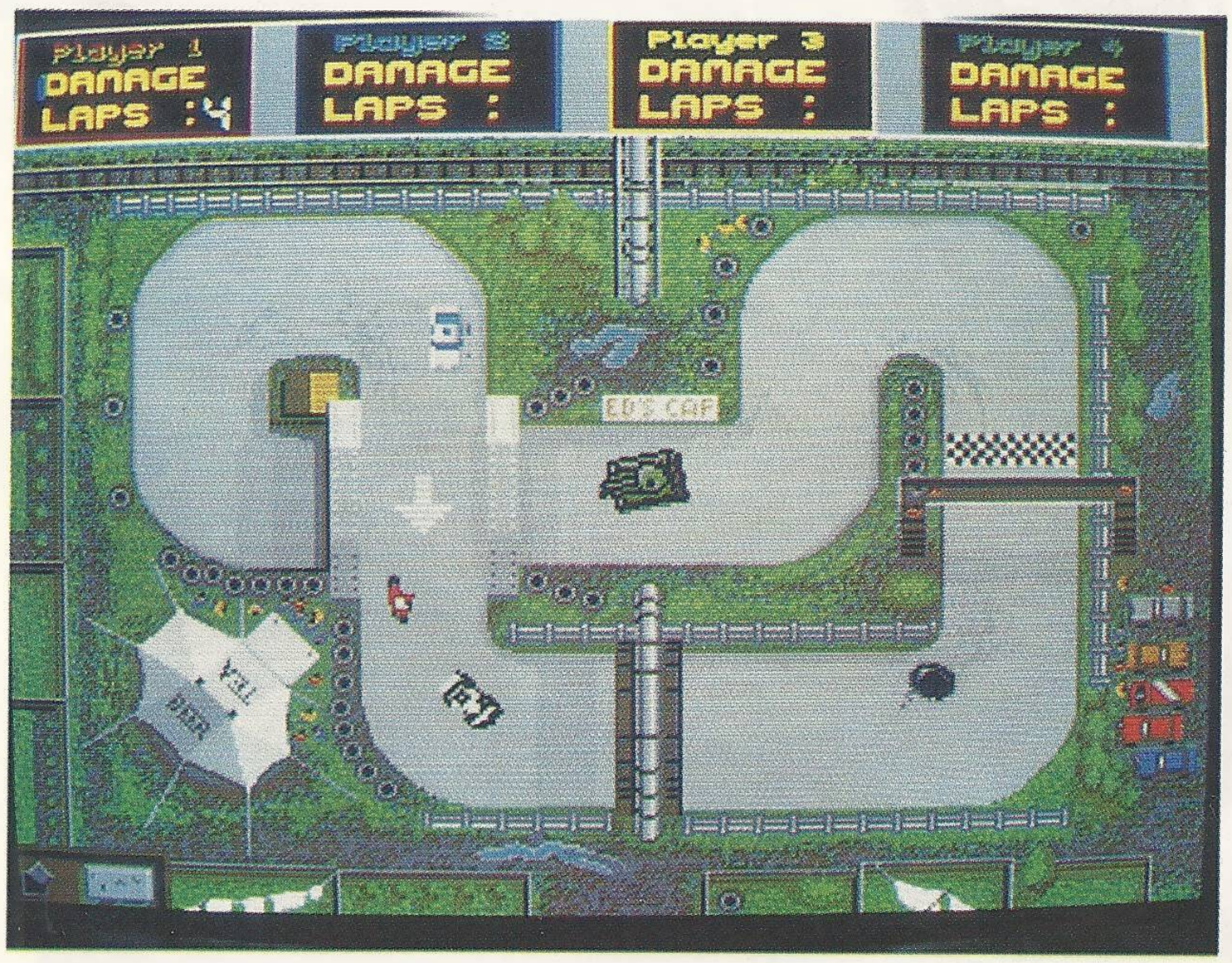
Oyunda ilk önce ısınma (practice) yarışı yapıyoruz. Boş bir pistte ilerleyerek ne kadar zaman içerisinde bitirebileceğinizi ve hızımızı anlayabiliyoruz. Ayrıca bu seçenek pisti tanımamızı sağlıyor. Bir kereye mahsus olarak boş pistte alıştırma yapıyoruz. Engelleri ve virajları aklınızda tutmaya çalışın. Alıştırma bittikten sonra gerçek yarışa geçiyoruz.

Oldukça sıkışık bir durumda yarışa başlıyoruz. Yeşil ışıkta büyük arabalar büyük bir gürültüyle hareket ediyor. Zaman kaybetmeden hızlanıp ön sıralara geçmeliyiz aksi takdirde gerilerde kalıp



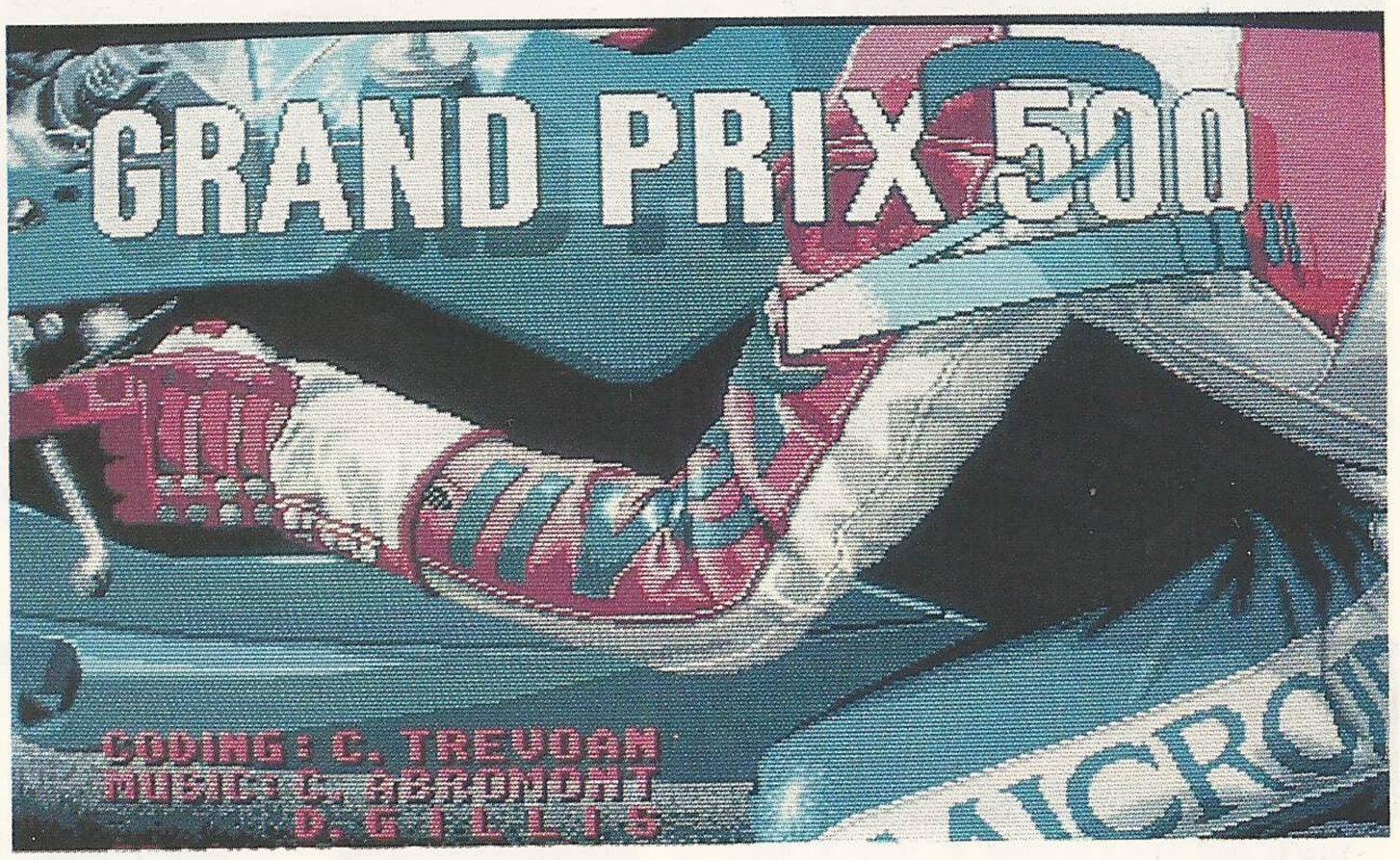
GRAND PRIX'den elenebiliriz. Ön sırayı geçmekle işimiz bitmiyor. Şimdi de kenarlar ve arabalara çarpmadan hızlı bir şekilde 'FINISH'e ilerlemeliyiz. Ekranın yukarısında dikiz aynamız var. Buradan arkamızdan gelen araçları görebiliyoruz. Sağ alt köşede hızımız belirtiliyor.

Oyunumuz yarış severleri mutlu edebilecek bir oyun. Yarış oyunlarında rastlanmayacak kadar güzel grafiklere sahip. Özellikle oyunu kazanınca ya da kaybedince çıkan güzel kızlar. Ayrıca oyunda birçok digitize edilmiş grafik var. Efektler için aynı şeyi söyleyemeyeceğim. Eğer bir megabayte'ınız varsa ve bu sıralar zevkinize göre oyun bulamadıysanız bilgisayarcınızda bir görüp satın alabilirsiniz. Başarılar dilerim.



GRAND PRIX 500 II

Mehmet Gürmen



Merhaba motorsiklet yarışlarından hoşlanan arkadaşlar! Eğer bu günlerde canınız gerçekten sıkılmış da piyasada güzel oyun bulamıyor gibi bir hal almışsanız size bir tavsiyem var. En yakın bilgisayarcınıza gidin ve Grand Prix 500 II'yi sorun. Eğer satıcınız yok derse ya başka bir satıcıya gidin ve aynı soruyu sorun ya da oyunun bilgisayarcınıza gelmesini bekleyin. Bir hafta sonra tekrar gidin. Yine bulamadınız bu sefer bir ay bekleyip öyle gidin. Olmazsa AMIGA'cı arkadaşlarınıza sorun. Eğer yine de hiçbir yerde bulamadıysanız dışarıdan orjinalini getirtin. (Azıcık tuzlu olabilir!!!) Yani demek istediğim ne yapıp edin Grand Prix 500 II'yi alın ve oynayın.

Oyunun ilk ekranında bazı ayarlamalar yapıyoruz. En sol üstteki kutucuğa basarak yarış sırasındaki kumandayı klavyedeki kursorlara, onun yanındaki kutucuğa basarak da kumandayı joystick'e geçirmiş olursunuz. En sağ üst köşedeki "Load Game" seçeneğiyle de eski bir oyun yükleyebilirsiniz.

Ekranın altındaki kutucuklarla da oyuncu sayısını ayarlıyoruz. Oyunu bir ya da iki oyuncu beraber oynayabiliyor. Ekranın en altındaki kutucuklardan Easy kolay, Medium orta, Hard da zor bir oyunla karşılaşmanızı sağlar. Her şeyi ayarladıktan sonra OK'ye basarak bu ekrandan kurtuluyoruz. Bundan sonraki ekranda motorsikletinizi seçiyorsunuz. Buradaki dört motorsikletin de hızları eşit sayılır. Fakat kırmızı olanın hızlanması biraz daha iyi. Bu ekrandan da OK'ı seçerek kurtuluyoruz.

Şimdi karşımıza pist ve yarış seçim ekranı geliyor. Buradaki ünlü pistlerden birisini seçin ve aşağıdaki komutlara bir bakın:

Practice: Çalışma yaparsınız.

Race: Yarışa girersiniz.

Championship: Şampiyonaya katılırsınız. Bu seçeneği seçince yarışlara ilk pistten başlayıp bütün pistleri geçerek devam edersiniz.

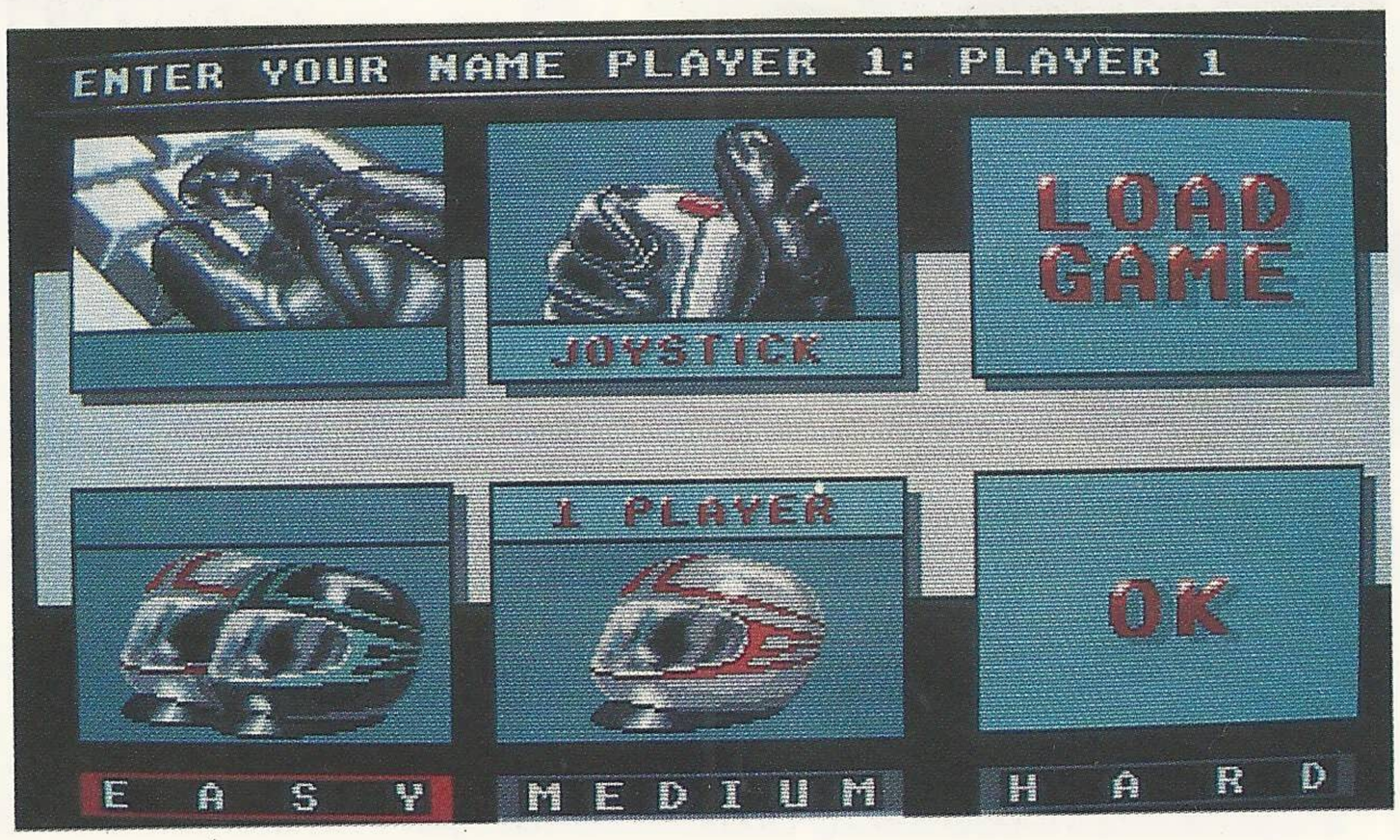
Exit: Bir önceki menüye dönme.

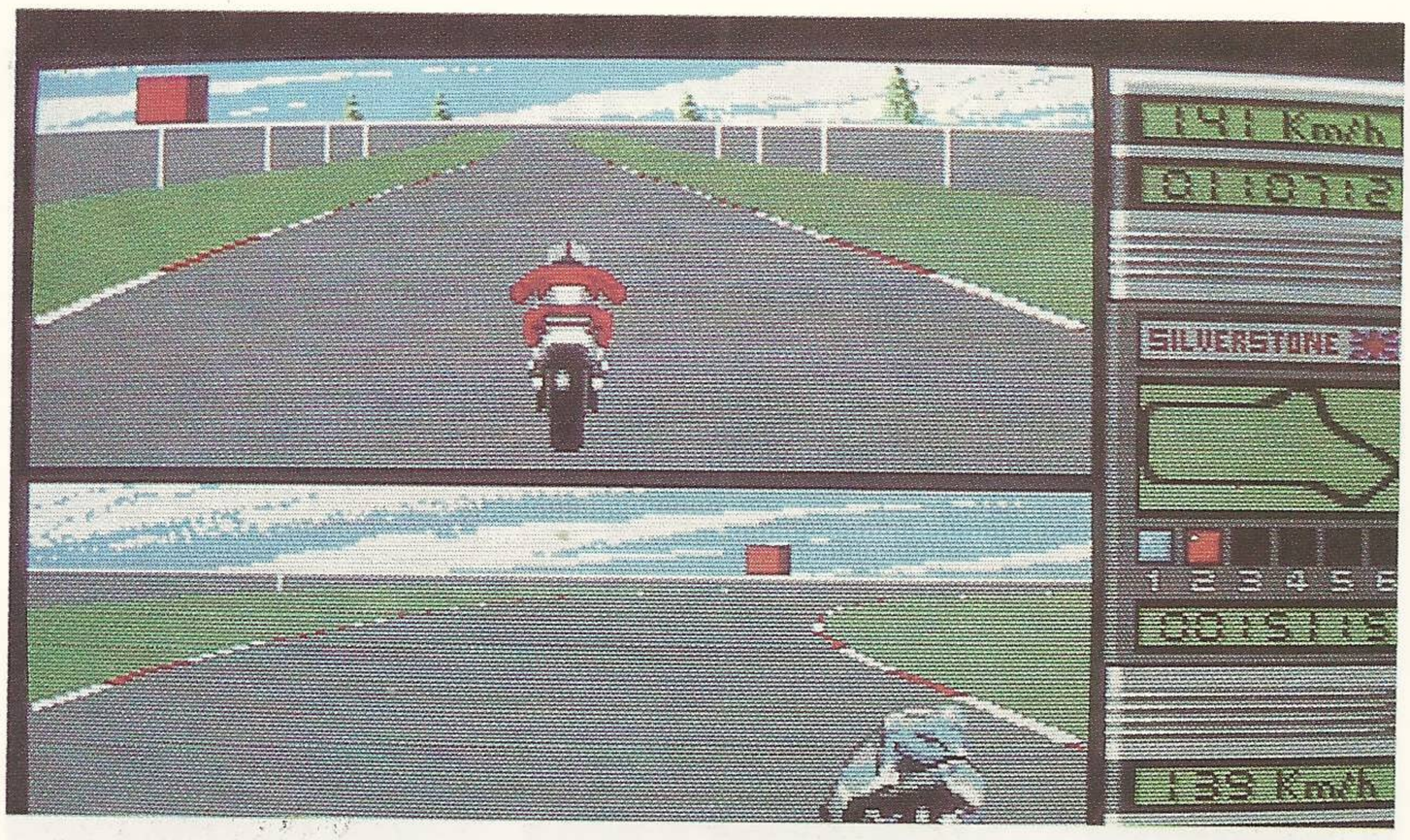
Oyunu ilk defa oynuyorsanız gözünüze en düz gibi görünen bir pisti seçin ve çalışma yapın. Yarışların başlarında bilgisayar size alıştırma turu yapıp yapmayacağınızı sorar. Buna mutlaka evet cevabını verin. Birinci olana kadar yarışın. Birinci olunca en baştaki pist olan Assen'i seçin ve burada da çalışma ve yarışlar yapın. Bütün pistlerde ilk üçün arasına girdiğiniz zaman anlayın ki şampiyonaya katılmaya hazırsınız. Şimdi biraz da yarış ekranına bakalım:

Bu ekranda motorsikletinizi, hızınızı, yarıştaki sıranızı, pistin bir planını, zamanı ve en iyi zamanınızı görebilirsiniz.

Oyunda pist çalışmalarını klavye ile yapın. Alışınca yarışlarda da klavyeyi kullanmaya başlayacaksınız. Hiçbir zaman bir şampiyonanın ortasında vazgeçmeyin. Şampiyon olunca anlarsınız nedenini?

Yarışların başlarında bilgi-





sayar size alıştırma turu yapıp yapmayacağınızı sorar. Buna mutlaka evet cevabını verin.

Oyunun başında da dediğim gibi oyunu Türkiye'de bulamazsanız orijinalini getirin. Oyun gerçekten güzel tasarlanmış. Bunun için de büyük ilgi görmüş. Bilhassa yarışlarla ilgilenenlere tavsiye ederim.

Oyunun Değerlendirmesi:
AMIGA 1MG/MICROIDS

Ses-Efekt	: 8
Grafik	: 8
Oynanabilirlik	: 9
Genel	: 9

LEMMINGS

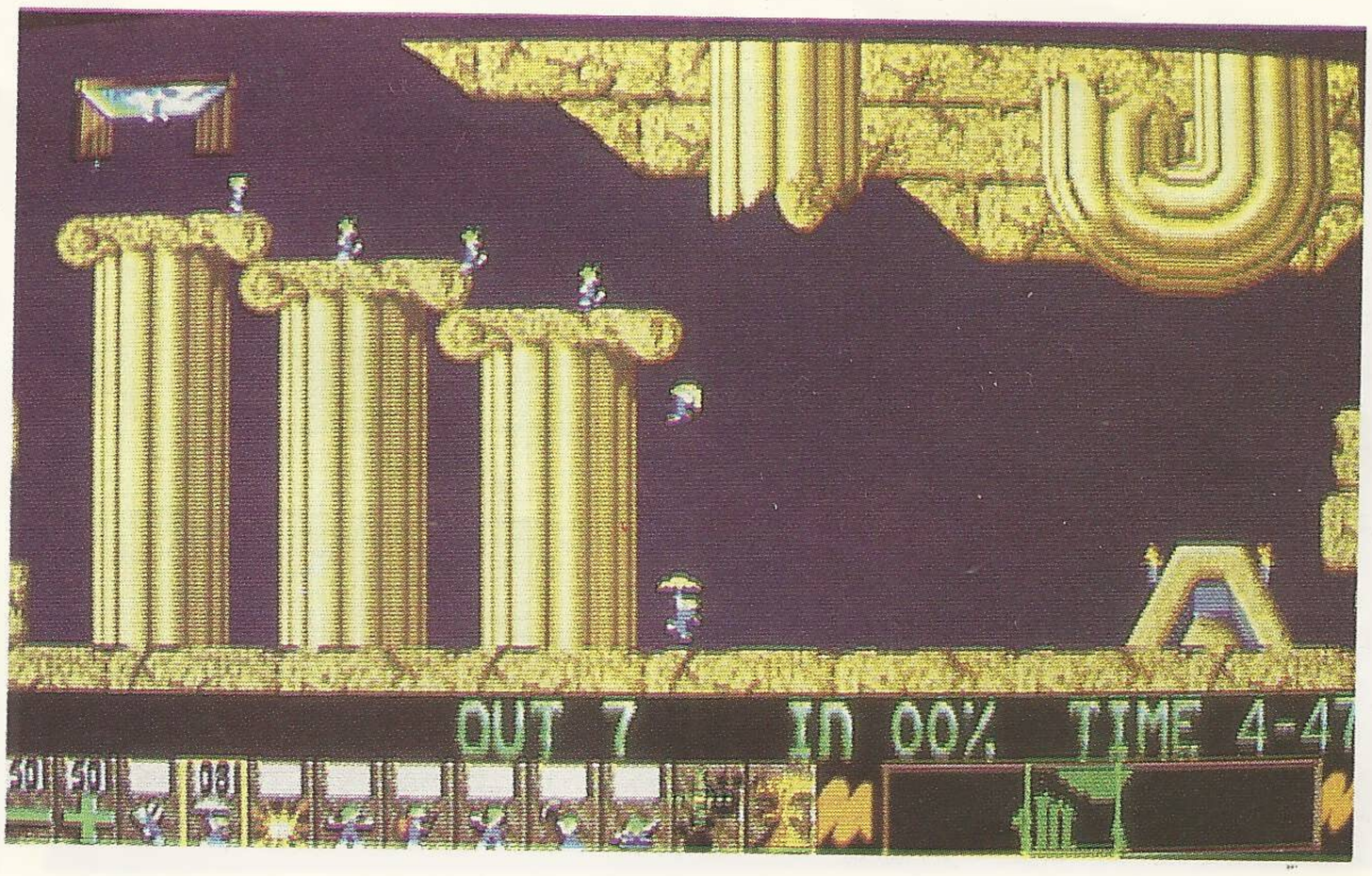
Mert Tünay

İşte hepinizi sabahlara kadar ekran başına oturtacak bir oyun daha! Eğer Amiga tarihinin gelmiş geçmiş en iyi oyununu seçmek için bir yarışma düzenlenseydi kesinlikle bu oyun favorilerden biri olurdu!... Blood money gibi kaliteli oyunlarla daha önce de karşımıza çıkan DMA Designs bu sefer de yeni bir şaheserle ekranlarınızda Tabii Psygnosis oyunu olur da oyunun demosu olamaz mı? İki disketlik oyunun bir disketini kaplayan demosu gerçekten mükemmel ve bir disket harcamaya değiyor. En iyisi demoyu burada anlatmayalım, siz kendiniz görün.

Oyunda başrolü minik, uzun yeşil saçlı yaratıklar oynuyor. Oyunun adından da anlaşılabileceği gibi, bu yaratıkların adı "Lemming". Fakat ne yazık ki bu yaratıklar siz onlara dokunmazsanız bir sağa bir sola dönüp duruyor. Lemminglere ekranın sol alt köşesindeki kutulara mouse ile click yaparsanız Lemmingler istediğiniz yeteneğe sahip olurlar. Bu özellikler sırasıyla şöyle:

Climber: Seçtiğiniz Lemming bir duvara rastladığında tırmanmaya başlar.

Floater: Yüksek bir yerin sonuna gelen Lemmingler şemsiyelerini açarak gökten yere



doğru süzülürler.

Bomber: Seçtiğiniz Lemming çaresiz bir şekilde intihar eder(!)

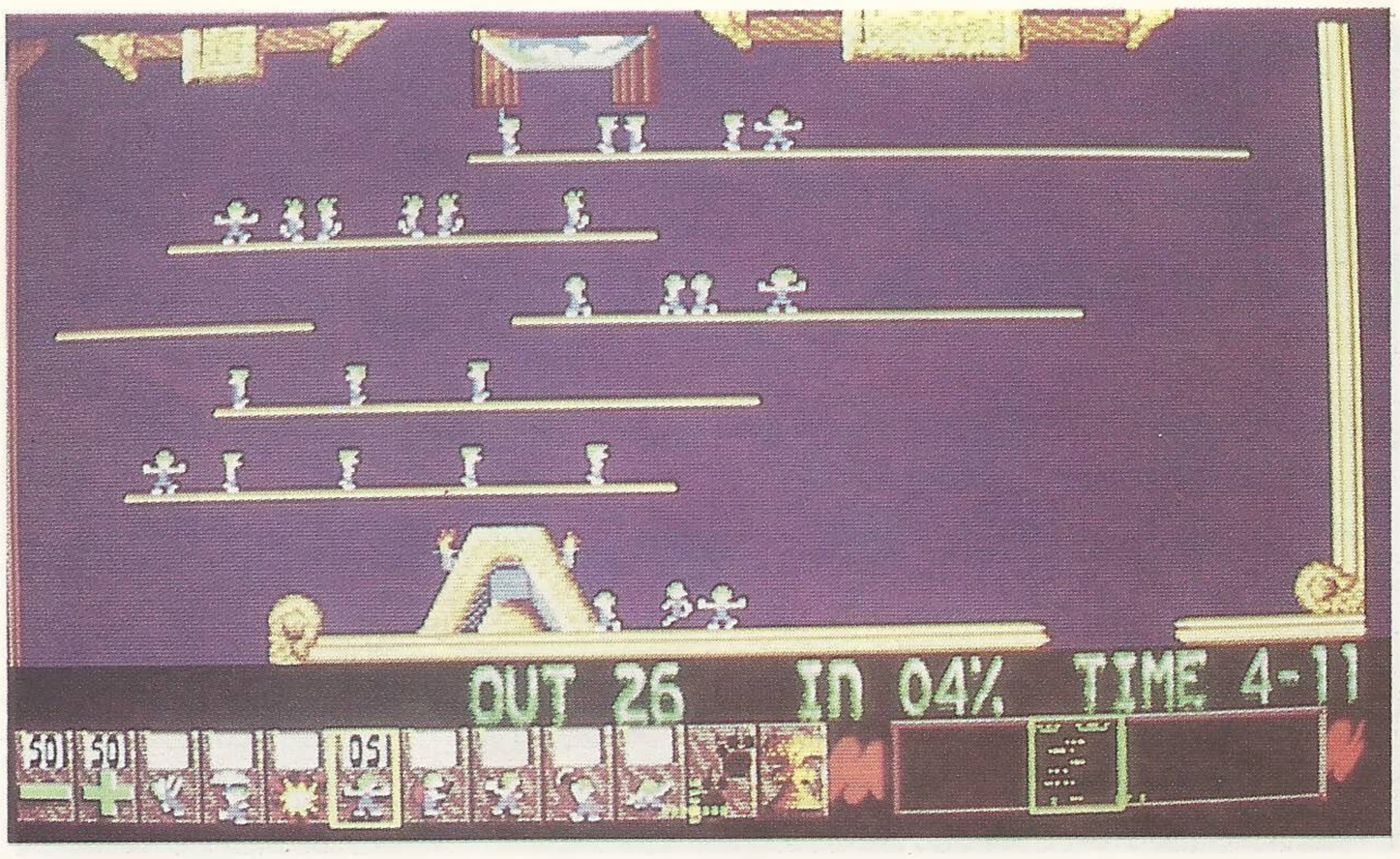
Blocker: Bu özelliği seçtiğinizde bir Lemming olduğu yerde durur ve ona çarpanlar gittikleri yönün tersine dönerler.

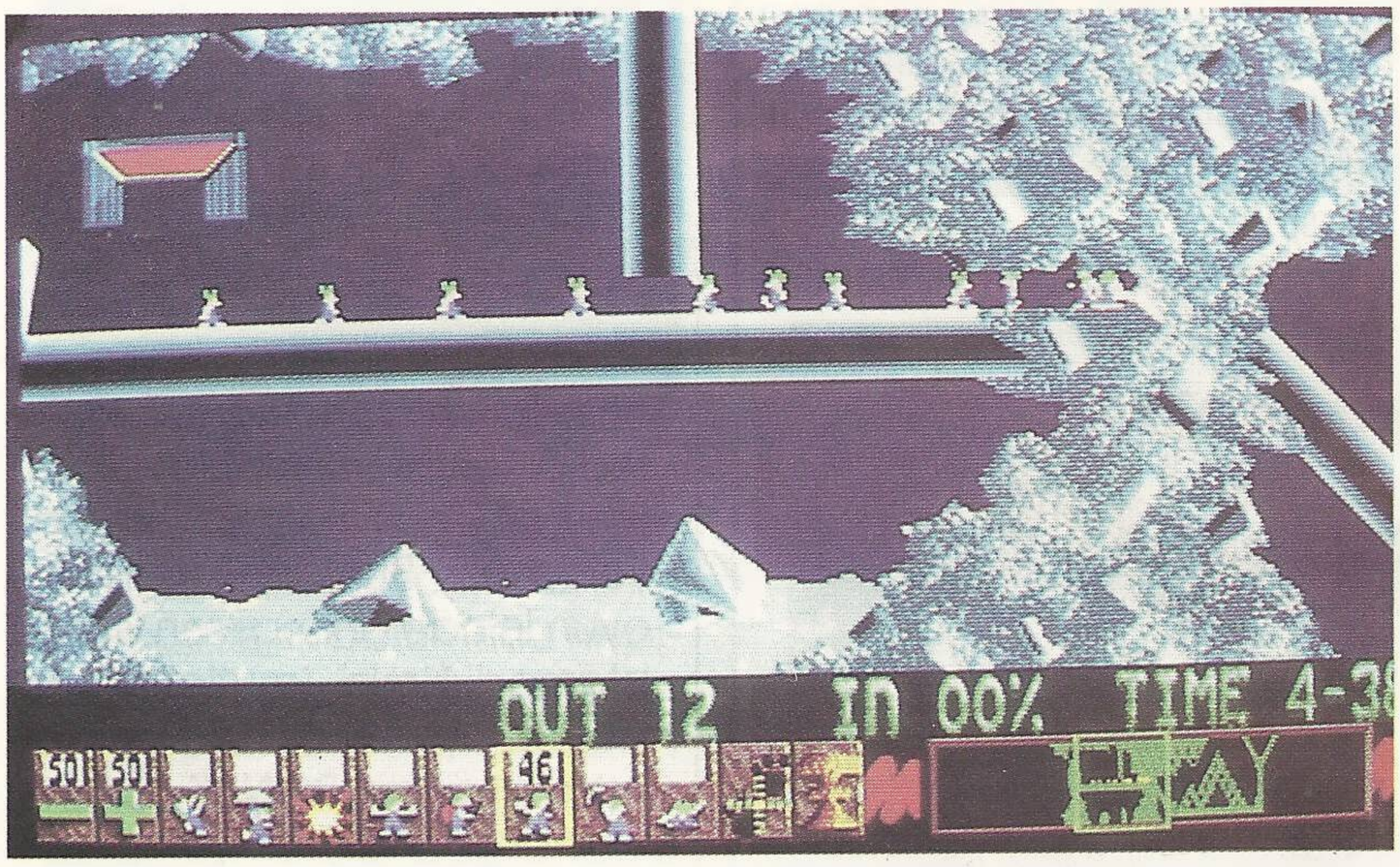
Builder: Lemminglere merdiven kurdurmaya yarar.

Basher: Duvarları kazarak yürütür.

Miner: Kazmayla karşılarına çıkan duvarları kazarlar

Digger: yeri direk aşağıya doğru kazarlar.



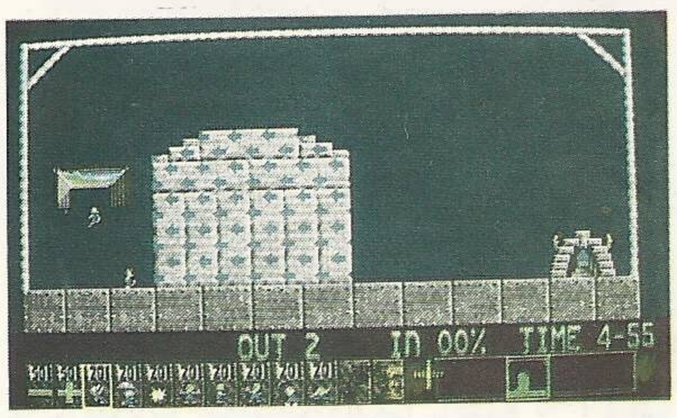


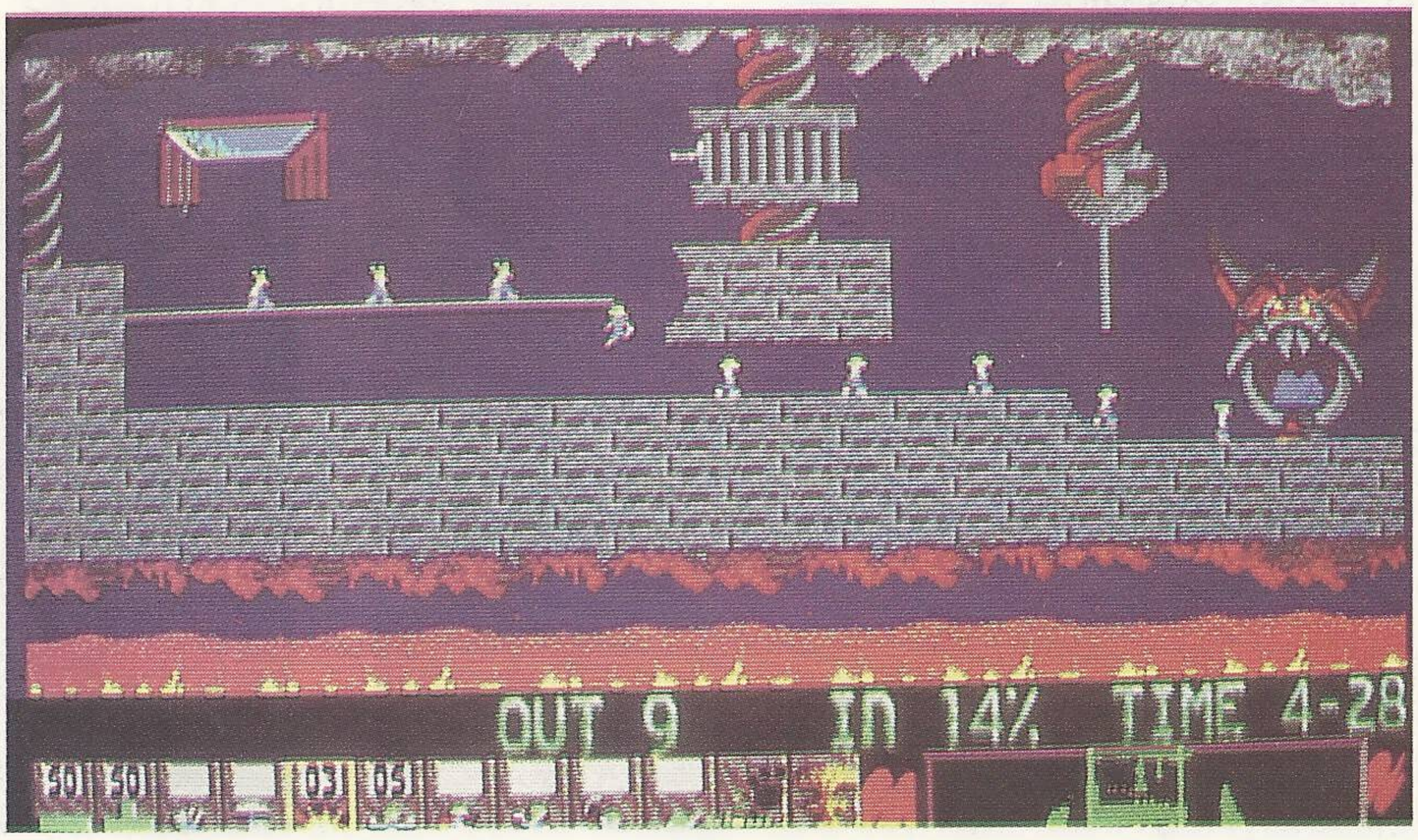
Ayak izleri: Oyunu pause eder.

Atom bombası: Ekrandaki bütün lemmingleri öldürür. (Son çare)

Oyunda ayrıca dikkat edilecek bazı noktalar da var. Örneğin Blocker'ları seçtiğinizde bir daha durduğunuz Lemming'i yürütemezsiniz. Yani Blocker olarak işi biten bir lemming'i bomba ile öldürmekten başka çaremiz yok. Onun için herhangi bir bölüme başlamadan önce Lemming'lerin ne kadarını kurtaracağınızı okuyun (Yüzde olarak). Boşu boşuna Lemming'leri harcamayın, blocker'ları dikkatli kullanın.

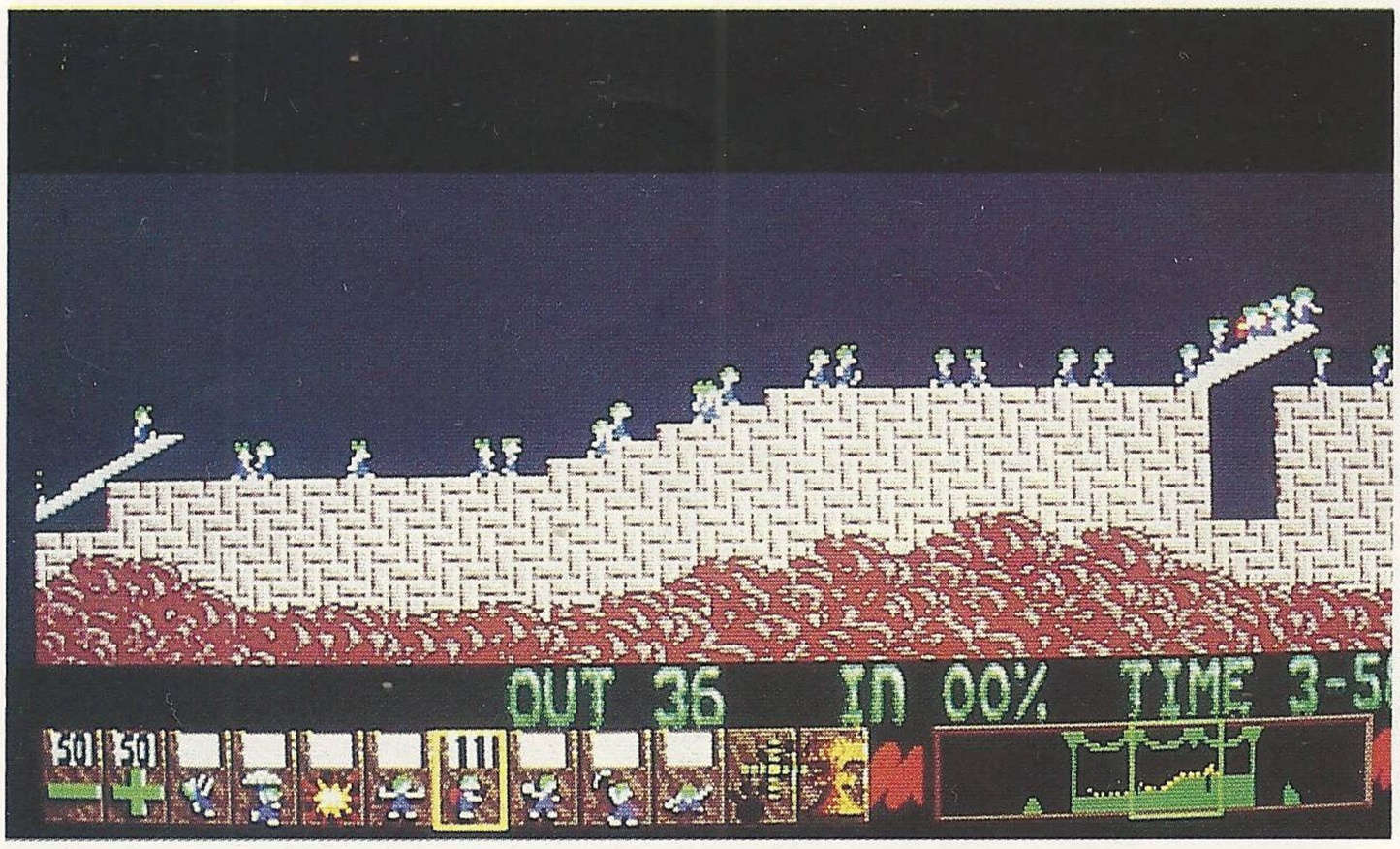
Dikkat etmeniz gereken başka bir nokta: duvarı delmeniz gereken düz bir yolda Miner'ı seçerseniz aşağıya





doğru çapraz kazarlar ve ölürler. Bu yüzden düz ilerleyerek kazmak istiyorsanız Basher'ları seçin. Lemming'lerin özelliklerini seçmek için sağ ve sol ok tuşlarını da kullanabilirsiniz. Ayrıca ekranın sağ alt köşesinde o andaki bölümün küçük bir haritası da var. Haritanın içindeki kareyi mouse ile sağa ve sola oynatarak o bölümün tamamını görebilirsiniz. Oyunun zorlaşan bölümlerinde oyun başlamadan pause ederek bölümü bir gözden geçirip önce ne yapacağınıza kara vermenizi tavsiye ederim. Bütün Lemming'ler döküldükten sonra işiniz zorlaşabilir.

Ayrıca ekrandaki OUT yazısının yanındaki sayı o anda ekrandaki henüz kurtarılmamış Lemminglerin sayısını gös-



terir. IN % ise Lemminglerin ne kadarının kapıdan dışarı çıktığını yüzde olarak verir. Her bölümün başında size bir "Access code" verilecek. bunları bir yere not alın. Daha sonra oyunun ana menüsünden "New Level"ı seçerek istediğiniz bölümün şifresini girerek oyuna o bölümden başlayabilirsiniz.

Oyunun grafikleri ve özellikle de her bölümde değişen müzikleri gerçekten mükemmel. Psygnosis yine tam not aldı. Daha önce de belirttiğim gibi oyunun demeosunu seyretmek için bile bu oyunu alabilirsiniz. Dikkat edin kafayı yemeyin! ben bu oyun uğruna sınavları bile feda ettim! hatta saçlarımı yeşile boyamayı bile düşünüyorum!... Kendinizi çok kaptırırsanız nereye bakarsanız bir lemming görürsünüz ona göre! Bizden uyarması!...

Oyunun Değerlendirmesi
AMIGA 500

Grafik	: 10
Müzik/Ses	: 10
Oynanabilirlik	: 10
Genel	: 10

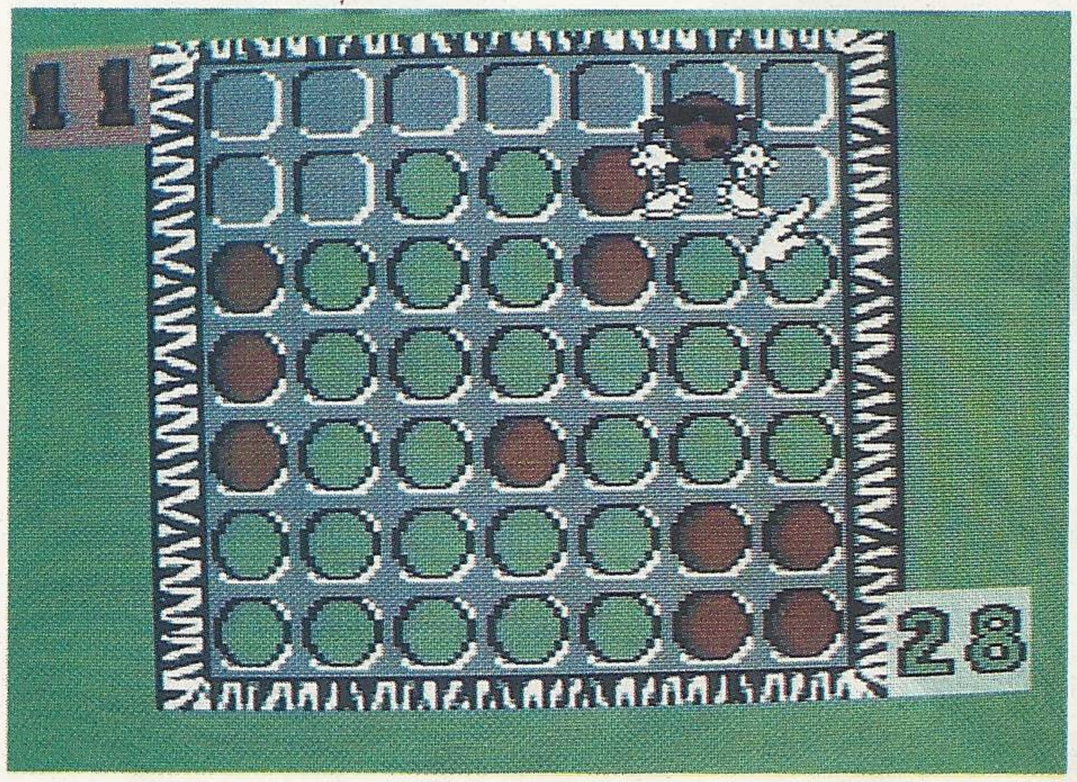
7-UP SPOT

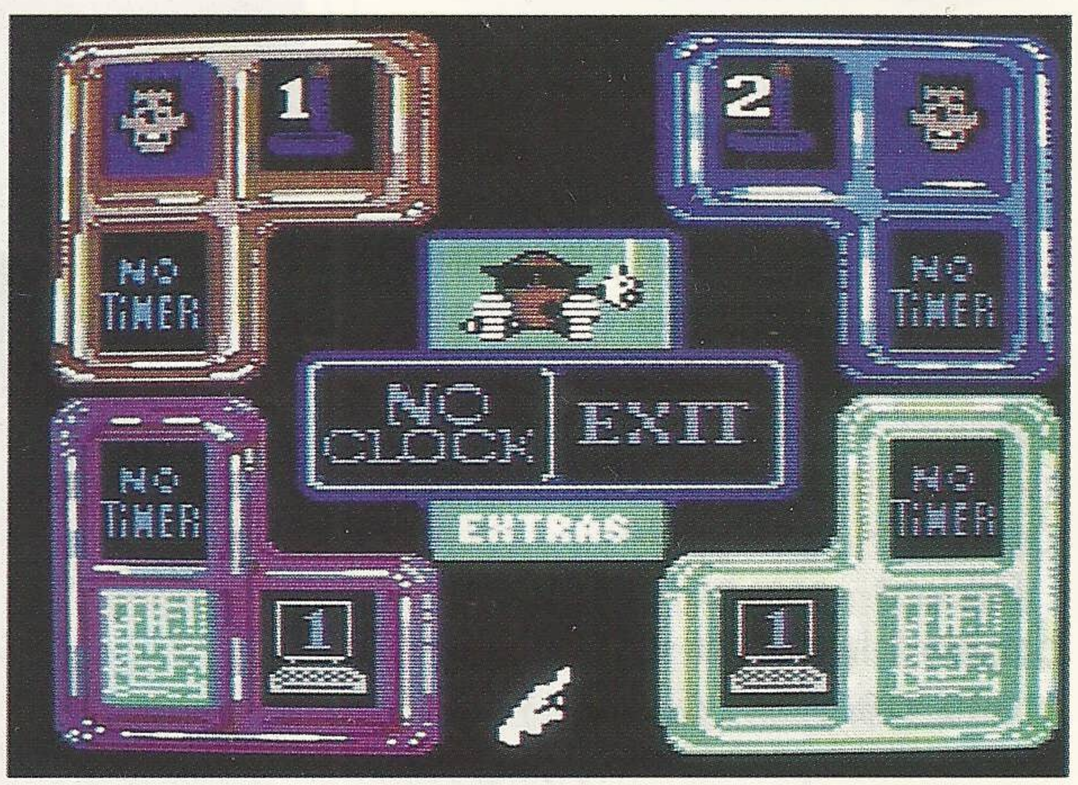
Madonna Loves Remix

Tüm mantık oyunu delilerine selam! İste TETRİS ile başlayan ve devamı başarıyla gelen zeka oyunlarının sonuncusu 7-UP SPOT! İsminden de anlayacağınız gibi, oyun aslında bir gazoz firmasının reklamı niteliğinde. Evet işte başında kendi reklamlarıyla başlayan oyun elimizde ve oynamaya başlıyoruz. Oyunu yüklediğinizde gözünüze çarpan ve sizi etkileyeceğine emin olduğum ilk şey mükemmellik derecesine varan animasyonlar. Bunun ilk örneği oyun yüklerken yapılıyor, kalanı ise oyunun içinde. Oyunda karşımıza çıkan ilk şey 3 seçenekli bir menü. Bu seçenekler sırasıyla şöyle:

1-) OPTİONS: Burada oyunun kaç kişi tarafından oynanacağı (1-4 kişi), computer oyuncu (veya oyuncuların) zeka düzeylerini, oyunun ne kadar zaman içinde sonuçlanmasını istediğinizi (isterseniz hiç zaman limiti koymayabilirsiniz) ayarlıyorsunuz. Bunların yanında, oyun içinde animasyon isteyip istemediğimizi (mutlaka isteyin!) ve oyun sırasında aniden ortaya çıkan BONUS (EXTRA) ekranlarının oyun içine dahil edilip edilmeyeceğini ayarlıyorsunuz. Bu ekrandan çıkmak için EXIT'e basmanız yeterli.

2 EDIT BOARD: Herşeyden önce oyunun satranç tahtası. benzeri bir tahta üzerinde geçtiğini belirtmem gerek. Edit Board seçeneğinde ise üzerinde oynayacağımız bu





tahtanın dizaynını gerçekleştiriyoruz. SHAKE seçeneği size hazır birkaç dizayn gösterir. Eğer herhangi birini beğenirseniz EXIT'e gidip buradan çıkabilirsiniz ama kendi tahtanızı kendiniz düzenlemek istiyorsanız, bu da kolay. Yapacağınız tek şey kumanda ettiğiniz el şeklindeki painter'i oyun tahtasının üzerine götürüp halkalar üzerinde ateş tuşuna basmak. Eğer bu ekrandaki SYM (Simetri) seçeneğine basıp dizayn ederseniz, yaptığınız her düzenlemenin tahta üzerinde simetrisi alınır. UNDO komutu ile yaptığınız düzenlemeleri silip baştan başlarsanız. Size tavsiyem, eğer oyunu ile ilk kez oyunuyorsanız, her karesi dolu bir tahta ile hiç düzenlenme yapmadan oynamanız. İlerde oyunun monotonlaştığını düşünürseniz, o zaman değişik tahtalar yaratıp o oyunları oynarsınız.

3-) START GAME: Ve işte oyun başlıyor! İlk anda ekranda gördüğümüz şey boş bir tahta ve 4 taş. Oyunun genel amaı, verilen zaman içinde veya tahtadaki boş yerler bittiğinde (bunu OPTIONS'dan ayarlıyorsunuz), sizin yönettiğiniz renkteki taşların tahta üstünde çoğunluğu sağlaması. Taşları ekrandaki el painter'i ile oynatıyoruz. İlk olarak oynamak istediğimiz taşın üstünde ateşe basıyor, sonra da gitmek istediğimiz yere gelip ateşe basıyoruz. Taşlarımız en fazla 2 yana veya 2 çapraza gidebilir. Burada dikkat etmemiz gereken bir hareket kuralı var. Eğer taşımızı 1 kare komşuluğunda oynatırsak (yani 1 yana veya 1 çapraza gidersek) oynadığımız taş hem geldiği yerde, hem de gittiği yerde kalır, yani 1 taş aniden 2 taş olur, böylece taşlarımızın sayısını arttırırız. Ancak 2 karelik oynarsak, bu çoğalma olmaz, taşımız istediğimiz yere gider, yine tek taş olarak kalır. Oyunda taşlarımızı bir çoğaaltma yöntemi de şöyle: Taşımızı, götürdüğümüz yeni yerin dört yanı ve çaprazları bizim olur. Yani gittiğimiz yerin 1 kare komşuluğundaki her rakip tas bizim taşımız haline gelir. Böylece rakip taşları yok edebiliriz, ve de oyun bittiğinde çoğunluğu kendi rengimizde sağlayabiliriz. 1 kare komşuluğunda hareket ettiğimizde taşlarımız çoğaldından, bir süre sonra oyun tahtası doluyor ve oyun böyle bitiyor.

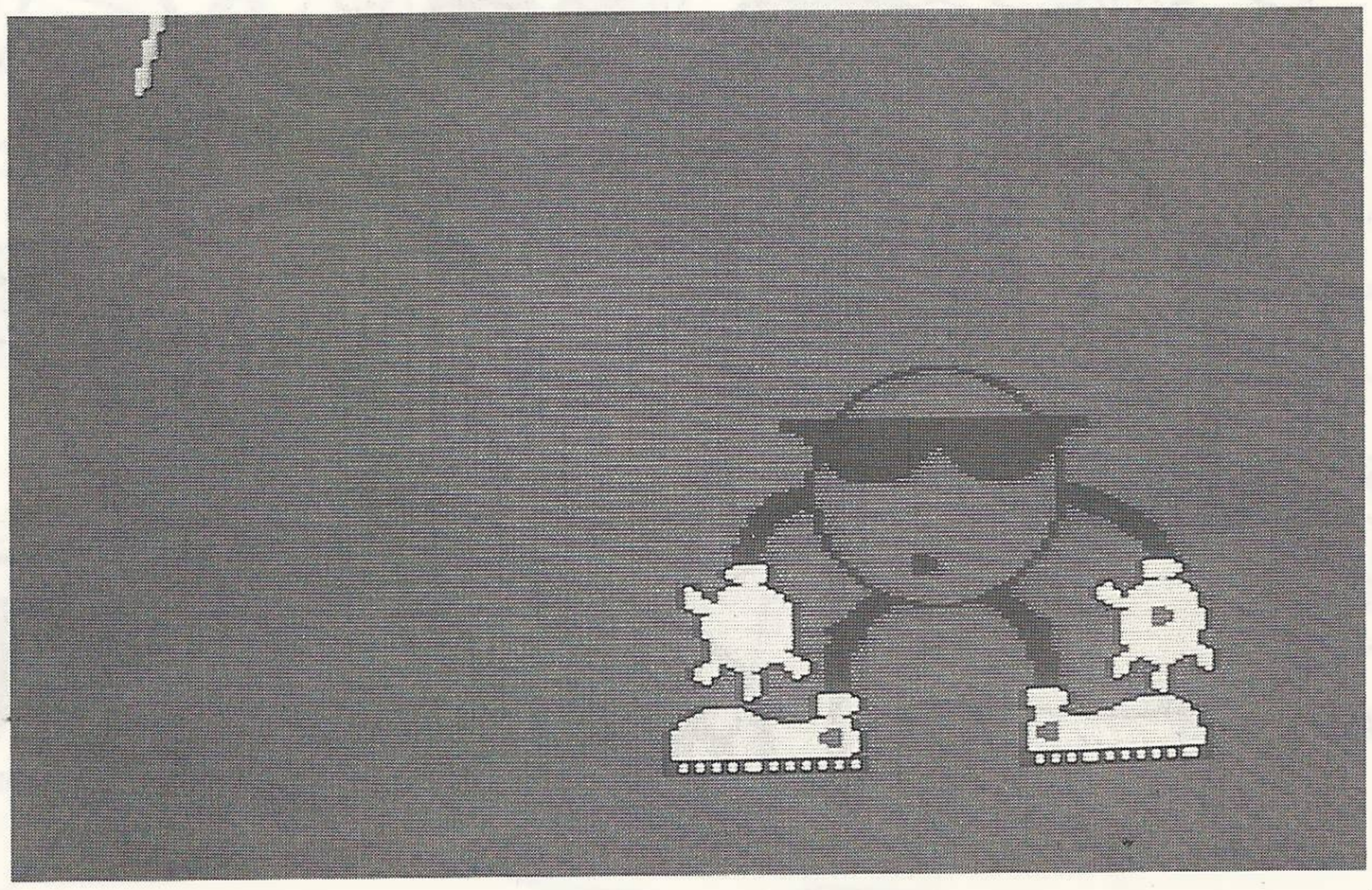
Bazen oyunu oynarken aniden bir bonus ekranına geçebiliriz. Burada yapacağınız şey de aynı şekli yan yana getirmek sonuçta bonus kazanıyoruz.

Bonus'ta başarılı olursanız hareket sırası sizde olmasa da, tekrar oynama hakkı kazanıyorsunuz.

Oyunun en çok dikkat çeken özelliği oyun sırasında kendini gösteren ve mükemmellik derecesine varan animasyonlar. Hayran kalacağınızdan süphem yok! Sakın oyunu birkez oynayıp bırakmayın, çünku bu animasyonlar devamlı değişiyor!

Eğer mantık oyunları gerçekten hoşunuza gidiyor ve zekanızı kullanırken aynı zamanda da gülmek istiyorsanız, kesinlikle bu oyunu kaçırmayın! Büyük bir rahatlıkla bu oyunun 64'te 1991'de şimdiye kadar çıkmış en iyi oyun diyebilirim! Sakın kaçırmayın.

CBM-64 Disket



TİYOLAR VE TUZAKLAR

HÜSEYİN YEŞİLBAŞ

Selam oyun ustaları! Hepinize bol oyunlu günler. Dersleri de unutmayın ama OK? Geçen ay ve bu ay ülkemiz için oldukça hareketliydi. Birçok oyun ülkemize geldi. Bu oyunların çoğunluğu kaliteli oyunlardı. Tabii ki içlerinde oldukça kötü oyunlar da vardı. Bu ay da postacı amcayı çok yordunuz. Zavallı adamcağız bana mektup getirmekten bir hal oldu. Aman nazar değmesin. Bu hızda devam edin. Hemen Tiyolara geçelim. Hazır mısınız?

Geçen ay bana mektuplar gönderen MAHİR ÇİPİL VE CENER ŞİMŞİR'e bazı cevaplar yazmak istiyorum. Benim AMIGA'm olduğu için ben sadece AMIGA ile problemlerinizi yanıtlayabiliyorum. İstanbul'da bilgisayarcılarda satılan tüm C-64 kaset versiyonların disket versiyonlarından farkı yoktur. Yani dergimizde COMMODORE 64 için açıkladığımız oyunlar hem kaset, hem de disket versiyonları içindir. Sizin aldığınız kaset versiyonlarda oyunun tüm kademeleri olması zorunluğunda. Eğer kasetinizde tüm bölümler yoksa onu aldığınız yere götürüp geri verin. Bazı tiyolar ikinci kez yayımlandı bunun için özür dileriz. Daha öncekiler gibi tiyolarınızı bekliyorum. Klübünüzde başarılar.

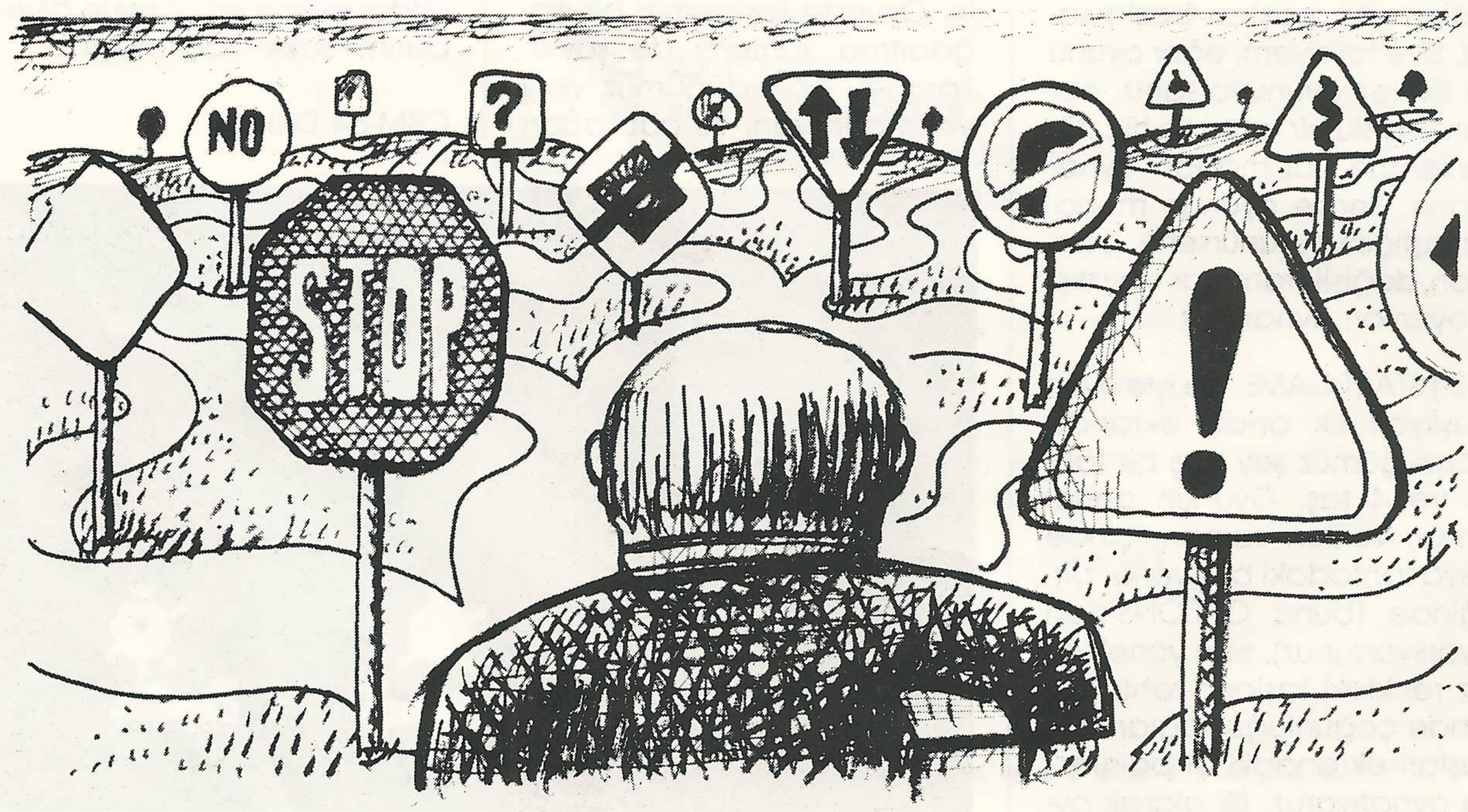
Şimdi COMMODORE 64 kullanıcıları için bir kaç hile.

MASK III: Oyunun bir tiyosunu geçen ay açıklamıştık. Ama Konya'dan SERDAR KAYMAKÇI arkadaşım bana kodların tamamını göndermiş. İşte tüm kodlar.

1. MAYHEM
2. TRNASMOGRIFY
3. PETALS OF DOOM

TURRICAN: Eğer oyunun ilk bölümünden sonra 'LOADING LEVEL 1-2'ye gelirseniz oyun başlar başlamaz bulunduğunuz yerde havaya zıplayarak durdurmadan ateş edin. Bu şekilde havada bir kare çıkacaktır. Kareye ateş ederseniz extra güçler sağlayan bazı parçalar çıkacaktır. Bu tiyoyu Manisa'dan SONER HANOĞLU göndermiş. Teşekkür ederim.

GHOSTBUSTERS I: Eski ama hâlâ sevilen oyunlardan olan GHOSTBUSTERS için bir tiyo. Bilgisayar size adınızı sorduğundan ''MERYEM'' yazın. 'DO YO HAVE AN ACCOUNT' sorusuna 'YES' diye cevap verdikten sonra 'ACCOUNT NUMBER'a '125' yazarsanız oyuna 540.000 dolar ile başlarsınız.



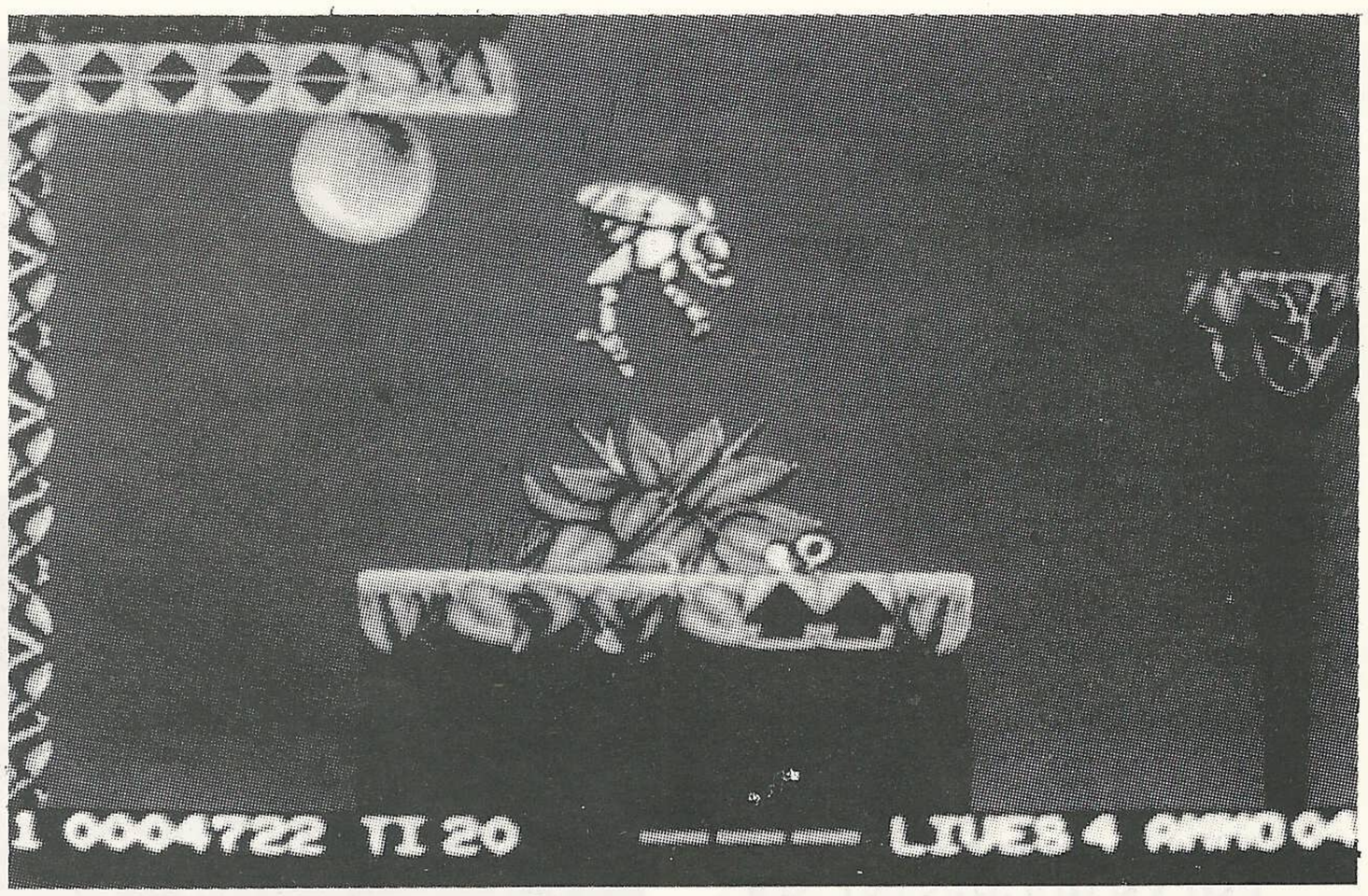
THE GREAT GIANA SISTERS: Oyunun 25 bölümünü geçmek için her bölümde 'A', 'R', 'T', 'M', 'N' tuşlarına aynı anda basın.

INTERNATIONAL KARATE 2: Oyunun hızını değiştirmek için 1, 2, 3, 4, 5 tuşlarını kullanabilirsiniz.

ARKANOID 2: Eğer tek başınıza oynuyorsanız oyunu iki kişilik yapın. Siz ikinci oyuncu olun. Birinci oyuncu hemen bitiyor. İkinci bölümde çoğunlukla her tuğladan hak geliyor. Oyun süresince (birkaç bölüm sonra) 87 hakkınız oluyor. Bu tiyoları Denizli'den HAKAN KAYA göndermiş kendisine mektubu için teşekkür ederim.

REDSTROM RISING: Oyunda MK40 torpilleri oldukça yavaş ve hedefi kolay şaşırıyor bunun için eğer 3. Dünya Savaşı'nı seçmişseniz bunları boşaltın. Yerine denizaltınıza S/LANCE torpillerini yerleştirin. Bu füzeler hem hızlı hem de vuruş yüzdesi fazla. Bu füzeyle bütün gemileri ve denizaltıları kolayca vurabilirsiniz. Ayrıca eğer en basit bölümde oynuyorsanız boşuna TOMAHAWK TLAM füzesini doldurmayın. Bu füzeleri zor derecelerde üs bombalarken kullanacaksınız. Bunu da bilgisayar görev raporuna bildirir. Onun için her seferinde görev raporunuzu okuyun. Benim tavsiyem daha zor seçeneği seçip oynamanızdır. Çünkü burada helikopterler de başınıza dert oluyor. Ayrıca yara aldığınızda ya da cephaneniz bittiği zaman bunları İskoçya'daki üsten giderebilirsiniz. RED STORM RISING için bilgileri Antalya'dan EMİN AVŞAR göndermiş.

LEMMİNGS: Şimdi de biraz AMIGA'cılar için tiyolar. Oyunu bazı kademe kodlarına hayır demezsiniz herhalde? O halde işte bazı kademe kodları.



TAXING LEVEL:
10 = DHFIJLLGGV
11 = HFANLLDHGR
12 = FINLLDHIGK
22 = IJHLFHFCHP
30 = IJHMEHJKHP

VENUS THE FLY TRAP: Oyunda fonksiyon tuşları ile silah değiştirebilirsiniz.

9 LIVES: Oyun esnasında kullanılan tuşları açıklayalım. Oyunu pause yapmak için 'HELP' tuşunu kullanabilirsiniz. Oyuna tekrar başlamak için 'DEL' tuşunu kullanın 'F10' ile müziği durdurup, 'F9' ile tekrar başlatabilirsiniz.

F-29: Oyunu 'F9' ile arkadan görünüşe alabilirsiniz. Bu sayede oyunda attığınız füzeleri görebilir ve oyunu 'AFTERBURNER' gibi oynayabilirsiniz.

Bu tiyoları gönderen KAAN YAZICIOĞLU göndermiş. Ayrıca kendisinin bazı soruları var. 'PSEUDO OPS' virüs killer oldukça iyi bir virüs killer'di. Ama onun devri geçti. Şimdi en iyi virüs killer'lar 'VİRÜS EXPERT' ve 'MASTER VİRUS KILLER V2.8'. Bu virüs killer'lar ile yok edemeyeceğiniz virüs yok. VENUS THE FLY TRAP'ın kademe kodlarını geçen sayımızda yazmıştık.

Geçen sayımızda bize harita gönderen MERİH GÜZ bu sayımızda da bize oldukça uzun bir mektup yazmış. Bu mektupta yine mükemmel bir haritayı eklemeyi unutmamış. Şimdi kendisinin gönderdiği RAMBO III açıklamasını yerimiz elverdiğince yazmaya çalışacağım. Mektubu ve harita için çok teşekkür ederim.

RAMBO III: SECTION I (Rescue Colonel Trautman) Bu bölümde görevimiz Albay Trautman'ı kurtarmak. Ama bazı engeller mevcut. Section I'de üç hapishane, bir mayın tarlası var. Bazen hareket ederken önünüze bazı eşyalar çıkacak. Bu eşyaları muhakkak almalısınız. Bunlar haritada işaretlidir.

SECTION 2: Bu kısımda da Rus kampında yapılmış bombaları toplamalısınız. Bombalar kırmızı parlayan nesnelerdir. Bunlara dokununca parlaklığı kaybolur. Zaten amacımızda bu. Toplam sekiz bomba var. Kamplar oldukça büyük ve her yer birbirine bağlanmış durumda.

SECTION 3: Oyunun son bölümü. Bu bölümde oyunda bir Rus tankını kontrol ediyoruz. Ekranda bir tankın içten görünüşü var. Burada solda kırmızı çizgi enerjiyi gösteriyor. Karşınıza birçok hedef çıkacak. Buralarda kısa ve kesik atışlar yapın. Sürekli atışlarda makineli tüfek ısınıp ateş etmiyor. Bunu ön paneldeki mor ışıkların sarı olmasından anlayabilirsiniz.

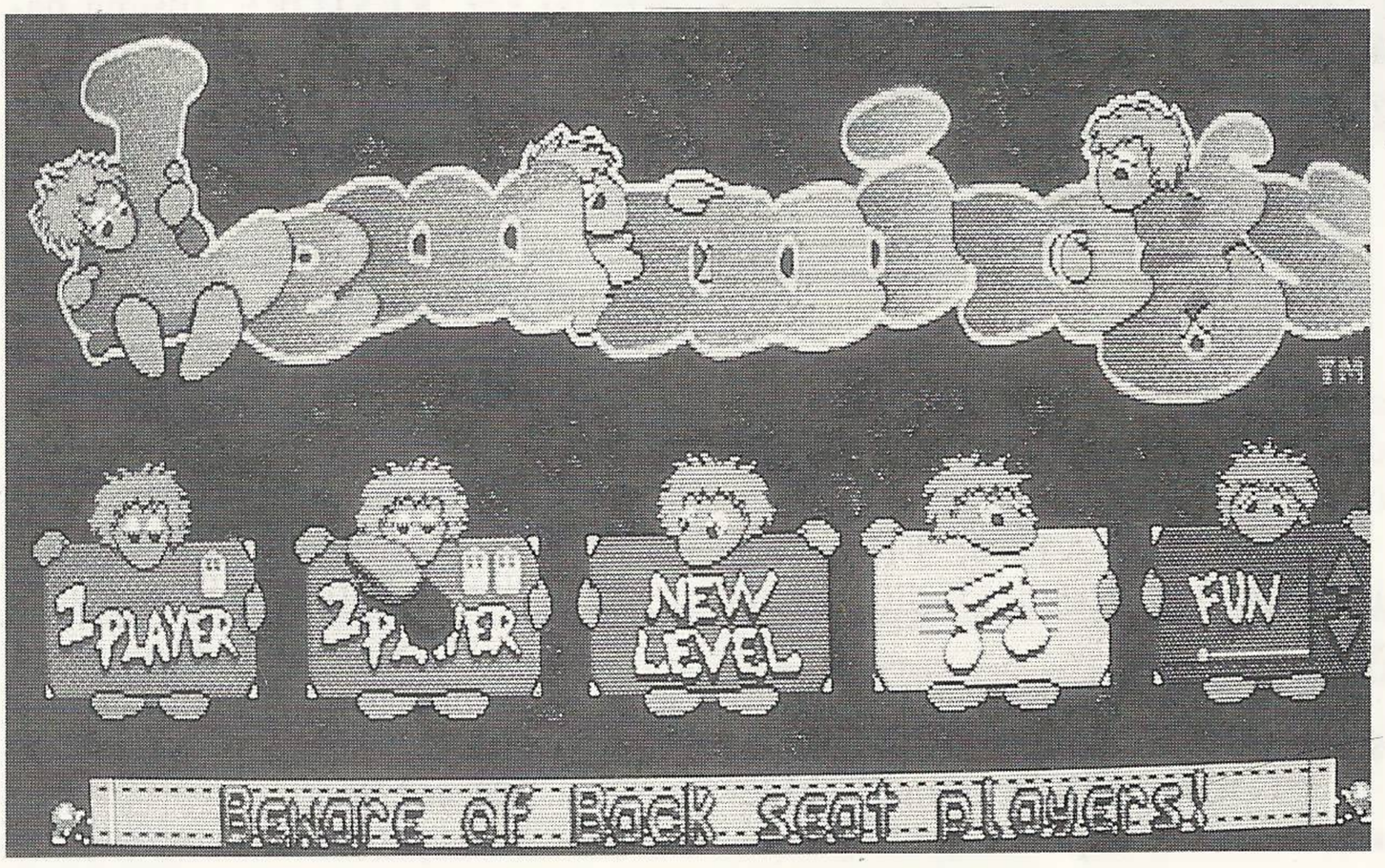
Oyunda kullanılan tuşlar:

Q - W = Silah seçimi.

Z - X = Eşyaları sağa, sola hareket ettirme.

SPACE = Eşyaları alma. RETURN = Eşyayı kullanma.

F7 = Eşyaların adını öğrenmeye



ve neler taşıdığınızı görmeye yarar.

RUN/STOP: Oyunu bitirme.

Çorum'dan bize yazan BÜLENT ÇERİT bilgisayarcısından aldığı F-16 COMBAT PILOT'un başındaki passwordları geçemediğini yazmış. Zannedersem aldığın oyun orijinalin bir kopyası. Oyunu alırken bilgisayarcın sana oyunun manual'ini (kitabını) vermeli. Eğer oyunun crack versiyon olsaydı, başında password sormazdı. Oyunun manuel'ını bilgisayarcıdan al ya da oyunu geri ver. Mektubun için teşekkürler.

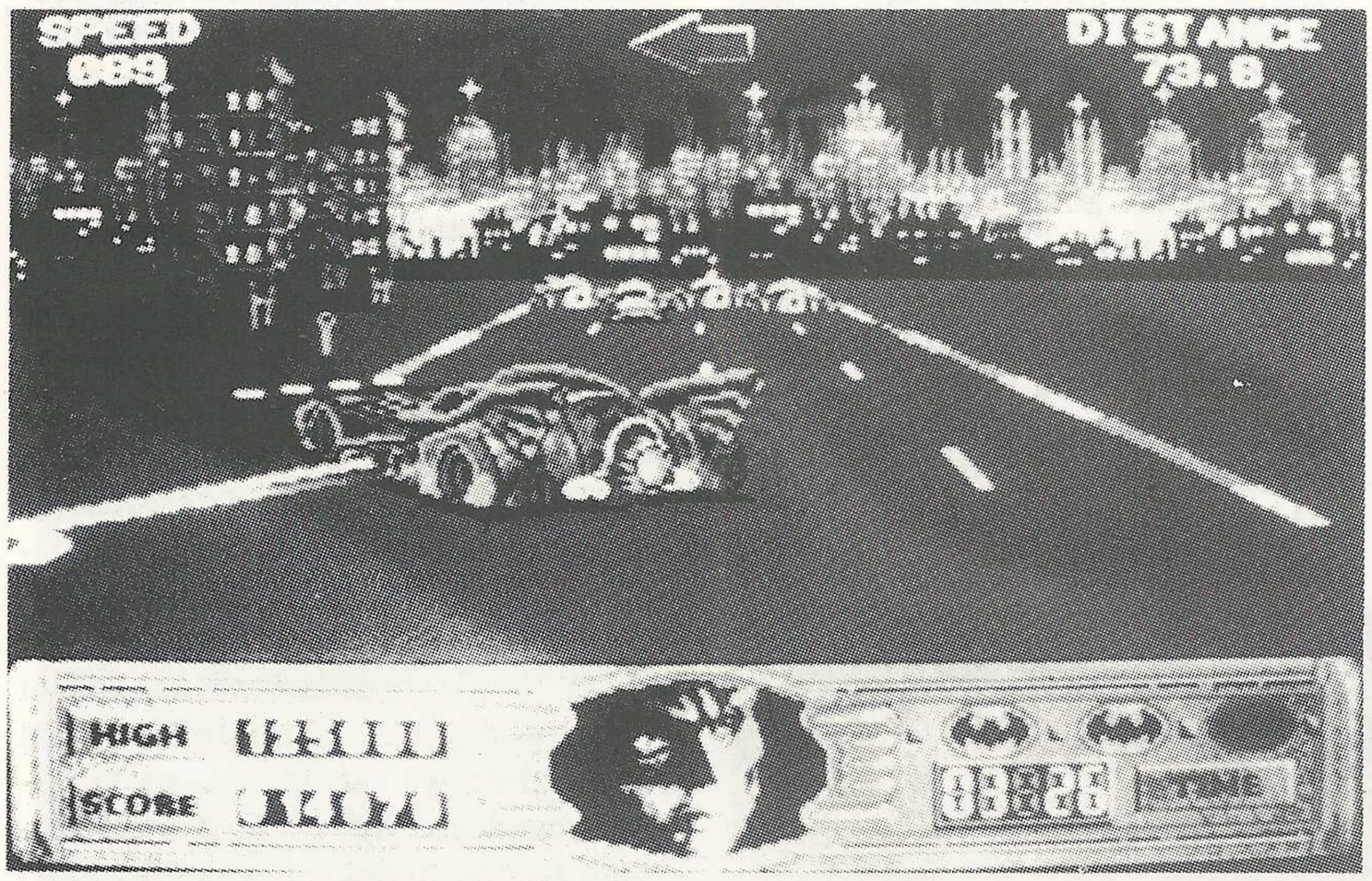
Şimdi yine COMMODORE 64'çüler için bazı tiyolar. Aşağıdaki tiyoları Denizli'den ERHAN ALPASLAN göndermiş.

EMLYN HUGHES INT. SOCCER: Oyuncu değiştirmek istiyorsanız, taç olduğu zaman 'Q' tuşuna bakın. 'PICK TEAM'ı seçin. Oyuncunuzu değiştirip 'PLAY MATCH'ı seçin. Maç kaldığı yerden başlayacaktır.

LAST NINJA II: Oyunun hak sayısı 1010 numaralı adrestedir. POKE 1010, (HAK SAYISI) yazarsanız, yazdığınız hak sayısı kadar hakkınız olur.

TURBO OUTRUN: Bu oyunun sonsuz kredi ile oynamak için; Oyunun kredi sayısı $FFDF adresinde bulunur. Buraya bir sayı yerleştirirseniz, o sayı kadar hakkınız olur.

FIGHTER BOMBER: Oyunda hızlandırılmış zaman almak için 'CTRL' veya 'T' tuşlarına basın. 'S' tuşu hedefe kitlenir. Kitlendiğinizi anlamak için 'LOCKED' yazısına basın. Eğer yazı parlak durumdaysa hedefe kitlenmişsinizdir. 'T' tuşu kuleden görüntü verir. 'CTRL' ve 'E' oyundan çıkış içindir.



BATMAN THE MOVIE: Oyunu sonsuz hak yapmak isterseniz işte size bir ipucu. Yalnız bu ipucunu yapabilmeniz için MULTI ICE gibi gibi monitörü olan kartuşunuz olması gerekir. Oyunun hak sayısı, $0404 adresindedir. Veya $1317, $1318, $1319 adreslerine $EA Yerleştirirseniz hak sayınız sabit kalır. Yine kartuş ile yapabileceğiniz iki tiyo daha.

INT. KARATE 3: 'F1' ve 'F2' ile oyunu tek ya da iki kişilik oynarsınız.

FIRST STRIKE: 'SPACE' tuşu ile silahlarınızı değiştirebilirsiniz.

TODDLER: Oyunun ilk iki level'ini trainer yapmak için bilgisayarınızı resetleyip hiçbir işlem yapmadan 'SYS 20730' yazın.

MIG 29: Oyunu 'P' tuşu ile dondurduktan sonra '*' ve '@' tuşları ile spriteların rengini değiştirebilirsiniz.

DETECTIVE: Resim odasındaki portrenin arkasındaki kasanın şifresi '210319'dur.

DANDARE 3: İlk kademeyi geçmek için alt odadaki ışınlanma aletinin altına gelip joystiği geri çekin.

RICK DANGEROUS 1: Oyunun son kademesini bitirmek için son odadaki elektronik kutuyu yok edin.

GHOSTBUSTERS I: Oyun için bir hileyi başta vermiştik ama işte yeni bir hile daha: İsim yerine 'ANDY' hesap numarası yerine '777' yazın.

OLLIES FOLLIES: Kademe atlamak için 'F3' tuşunu kullanın.

HYSTERIA: Kademe atlamak için iki kez 'RESTORE' tuşuna basın.

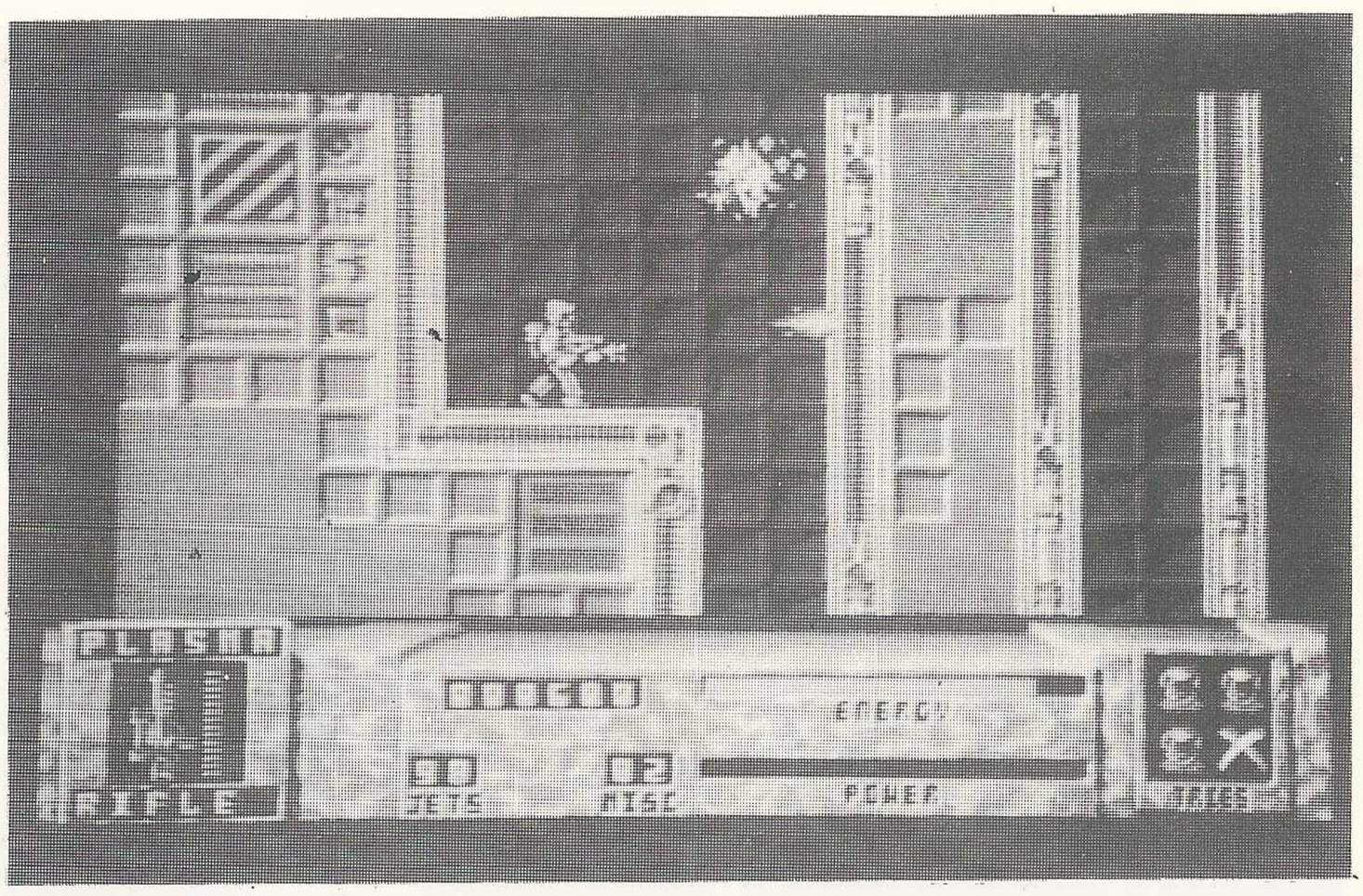
TOMAHAWK: Silah 'C' tuşu ile çıkarılır 'P' tuşu ile silah değiştirilir.

ACE I: Yakıt ikmali için altitude'nizi '30000'e kadar indirin ve ikmal uçağına paralel olarak ilerleyin. Oyunun tuşlarını hep beraber öğrenelim.

U: Tekerlekleri açar/kapar.
M: Haritaya bakmamızı sağlar.
F1: Silah değiştirmemizi sağlar.

SILENT SERVICE: Oyunda en çok kullanılan tuşlar aşağıdadır.

1 = 1/3 yol ileri.
2 = 2/3 yol ileri.
3 = Tam yol ileri.



tan bir zeka oyunu. Hangi türü severseniz sevin bu oyunu muhakkak alın.

2: BLUE MAX: Uzun zamandan beri beklenen oyun nihayet monitörlerinizde.

3: TURRICAN 2: Blast'em up sevenler joystick başına. Mükemmel dizayn edilmiş zor kademeler sizi bekliyor.

4: CRIME WAVE: Kaçırılmayacak bir oyun daha.

5: SPEEDBALL 2: BITMAP BROS'un muhteşem spor oyunu. Mükemmel grafikler.

6: CROWN: Sevimli grafiklerle güzel bir oyun hele grafik ve müzikler Türk malı olunca.

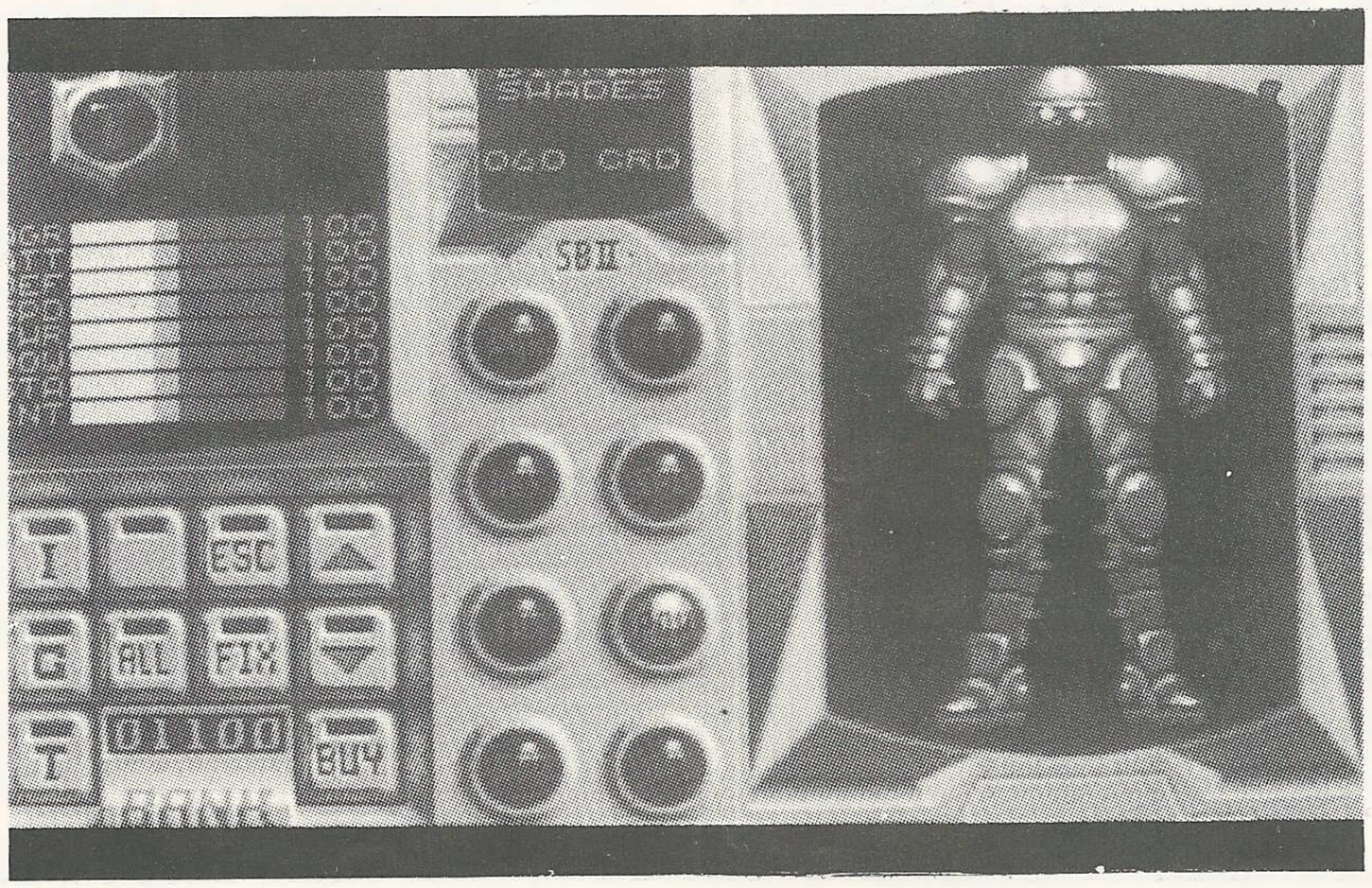
7: PROTENIS TOUR 2: Şu ana kadar yapılmış en güzel tenis oyunu.

4 = Son sürat ileri.
0 = Motorlar stop.
+ = Torpido mesafesini arttırır.
- = Torpido mesafesini azaltır.
W = Bekleme.
R = Tam yol ileri/geri.
T = Torpidoyu ateşler.
P = Periskop yukarı/aşağı.
S = Yüzeye çıkma
D = Dalma.
G = Deck gun'ı ateşler. Bu etkisiz bir silahtır.
Z = Zoom
X = Anti-zoom
RETURN = Yön ve derinliği sabitler.
RUN/STOP = Oyunu durdurur. Yeniden çalıştırmak için 'RUN' yazın.

Sıra geldi bu ayın iyilerine. Maalesef bu ayın kötüleri yok. İşte bu ayın en çok satan oyunları.

AYIN EN İYİLERİ:

1: LEMMINGS: Mükemmel dizaynı ile insanı saatlerce başında tu-



8: MONACO G.P: Arcade kalitesinde hızlı ve güzel grafikli bir yarış oyunu.

İşte COMMODORE 64 için bazı oyunların başlangıç adresleri.

TOOBIN: $5A00 (23040)
TODDLER: $5100 (20738)
MIG-29: $C000 (49152)
NIGHTRIDER: $C000 (49152)
METAPLEX: $1000 (4096)

Mektupları için TOLGA BİRKANDAN, HÜSEYİN ÖZDEMİR, CANER ŞİMŞİR, MAHİR ÇIPIL, GÖRKEN ÖZBEK ve GÜÇLÜ ÖZDUMAN'a teşekkür ederim.

Bu aylık da bu kadar. Gelecek ay mektuplarınızı göndermeyi unutmayın. Bu arada derslerede çalışın. Tüm oyun ustalarına selamlar Hoşçakalın.

ABUR CUBUR

Derleyen Celal HALLAÇ

Bir ay daha geride kaldı ve posta kutumuz büyük bir açlıkla sizlerden gelecek olan (en azından öyle umduğu) paketleri bekledi. Bekledi fakat pek bir sonuç alamadı. Son saniyede diyebileceğim bir zamanlama ile Ersin KAYGAN arkadaşımızın paketi imdadımıza yetişti. İlk sayfada tam ondört program yolladığını belirtiyordu fakat ikinci sayfada sadece altı program görünce "acaba eksik mi yolladı?" diye düşünmeye başladım. Yazının sonunda ise şaka yaptığını, sadece altı program yolladığını yazmış. Biraz hayal kırıklığına uğradık tabii. Neyse bu kadar hikaye yeter sanırım. Eminim ki hepiniz yeni programlarınıza kavuşmak için can atıyorsunuzdur.

Bu ay, programlamızın arasında M.D.E. (Makina DİLi Editörü) ile yazılması gerekenler de var. Eğer bu program elinizde yoksa hemen bir arkadaşınızdan edinin ya da bir kağıt kalem alıp vereceğim adrese boş kaset ya da disketinizi, kendi adresinizi, istediğiniz, programı ve 4.000 TL'lik posta pulu gönderin.

Adresimiz:
Commodere Dergisi Sakız Sok. Berkel Ap. 6/4
81388 Kadıköy İSTANBUL

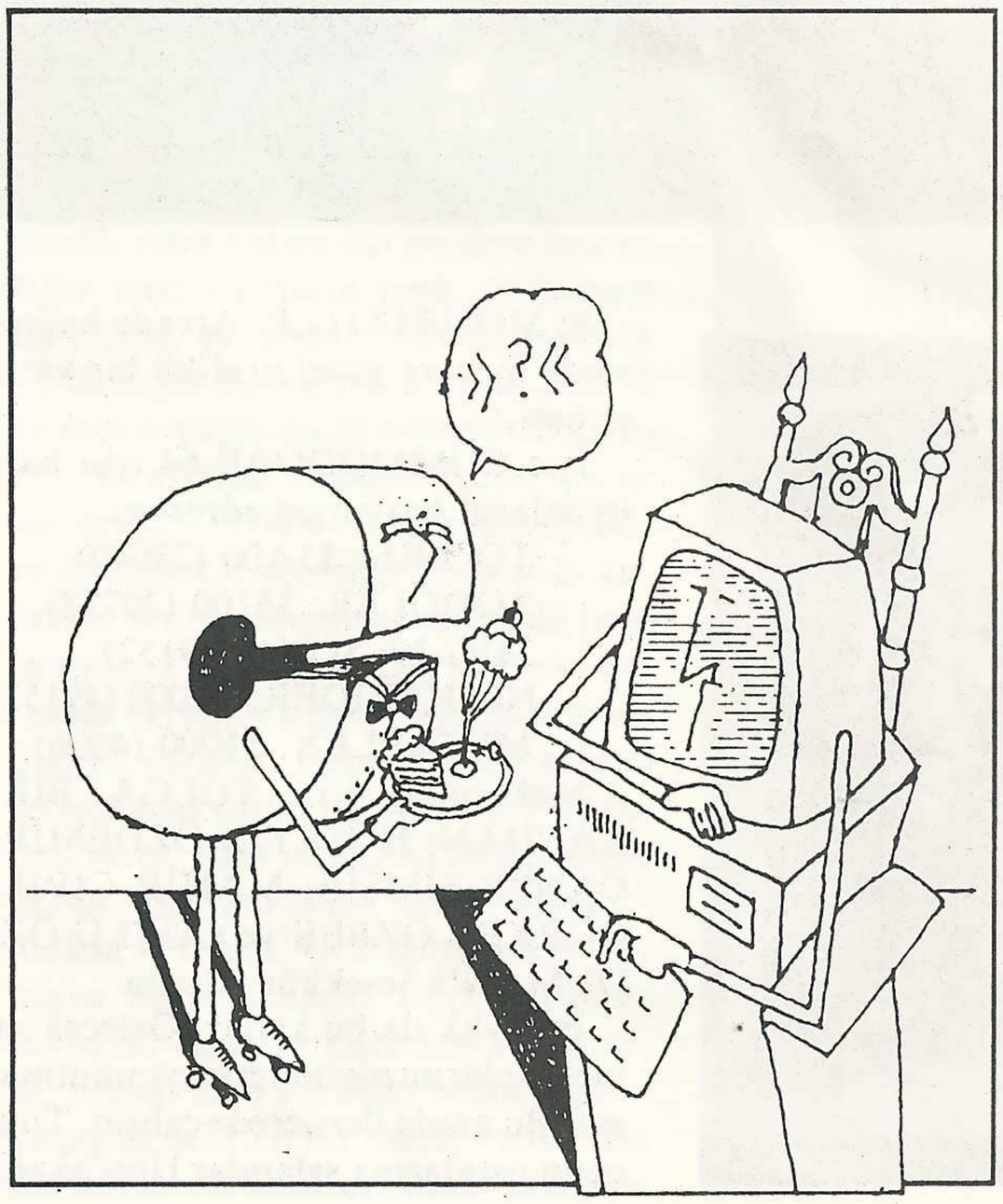
Bu olanak diğer döküm eki programları için de geçerlidir (şimdilik sadece 40. sayıdan sonrakiler için).

Artık başlayalım mı, ne dersiniz?

Bu ayın ik Abur Cubur'cusu Hakan Arıbaş. Bize yolladığı dört programı da yayınlıyoruz. Ersin Kaygan ise altı tane yollamış fakan ondan da sadece dört tanesini yayımlayabiliyoruz. Ersin ve Hakan arkadaşlarımıza teşekkür ediyor ve programların devamını bekliyoruz.

Bu ay bir de beklenmedik misafirimiz var: Harun Kalıpçıoğlu. Döküm eki için yolladığı program biraz kısa olduğu için Abur Cubur'a transfer etik ve emekleri için kendisine de teşekkür ediyorum.

Bu aylık benden bu kadar. Sayfayı programcılarınıza bırakıyorum ve hepinize iyi çalışmalar diliyorum.



NUMBERS
Ersin KAYGAN

Merhaba Tayfun, nasılsın? Programın açıklaması içinde, Deneyin Görün.

```
PROGRAM ADI : NUMBERS

00010 CLR:V=53248:POKE V+24,21:PRINT CHR$
      (8)CHR$(147):POKE V+32,0:POKE V+33,
      0                                    <097>
00020 POKE 646,1:PRINT "AKLINDAN BIR SAYI
       TUT,SAKIN BANA SOYLEME":GOSUB 90    <069>
00030 PRINT "SAYIYI '2' ILE CARP!":GOSUB
      90:T=INT(1000*RND(1))+5              <219>
00040 PRINT "SONUCA";T;"EKLE!":GOSUB 90:P
      RINT "CIKAN SAYIYI '2'YE BOL!":GOSU
      B 90                                 <007>
00050 PRINT "AKLINDAN ILK TUTTUGUN SAYIYI
       CIKAR!":GOSUB 90                    <158>
00060 PRINT "<CTRL-8><RVSON> S O N U C :
      <RVSOFF>";"<CTRL-2>";T/2;"<2SPACE>.
      ..DEGIL MI?<6DOWN>"                  <032>
00070 PRINT "SONUCU BULDUYSAM AFERIN BANA
      !":PRINT "BULAMADIYSAM GIRSIN SANA!
      "                                    <125>
00080 PRINT "<4DOWN><CTRL-8>BIR DAHA OYNA
      MAK ICIN BIR TUSA BAS!":POKE 198,0:
      WAIT 198,1:RUN                       <051>
00090 PRINT "<2DOWN>DEVAM ICIN BIR TUSA B
      AS!":POKE 198,0:WAIT 198,1:PRINT "<
      CLR>":POKE 198,0                     <202>
00100 RETURN                               <158>
```

RENUMBER
Hakan ARIBAŞ

RENUMBER (başlangıç' satır no), (artış miktarı) şeklinde kullanılır ve programlardaki satır numaralarını yeniden belirlemeye yarar. Fakat programın bir açığı GO-TO GOSUB gibi komutları gösterdiği satır numaralarını değiştirmiyor. Ona da elden yapabilirsiniz.

```
 PROGRAM  : RENUMBER          C000 C06C
-----------------------------------------

C000 : A2 0E A0 C0 8E 08 03 8C  38
C008 : 09 03 60 4C E7 A7 A2 00  7B
C010 : 20 73 00 DD 63 C0 D0 F3  0D
C018 : E8 E0 08 D0 F3 20 73 00  9A
C020 : 20 EB B7 86 FF A5 14 85  7D
C028 : FD A5 15 85 FE 18 A6 2B  8F
C030 : A4 2C 86 FB 84 FC A0 00  BE
C038 : B1 FB 48 C8 B1 FB 48 C8  C0
C040 : A5 FD 91 FB C8 A5 FE 91  A0
C048 : FB A5 FD 65 FF 85 FD 90  87
C050 : 03 E6 FE 18 68 85 FC 68  00
C058 : 85 FB D0 DA A5 FC D0 D6  9D
C060 : 4C 74 A4 52 45 4E 55 4D  10
C068 : 42 45 52 18 E6 FC A9 20  22
```

PLEASE SHINE
Ersin KAYGAN

A$ değişkenine programın adını, B$, C$ ve D$ değişkenlerine ise mesajınızı yazıp açılış rutini olarak kullanabilirsiniz.

```
PROGRAM ADI : PLEASE SHINE

00010 V=53248:POKE V+24,21:PRINT CHR$(8)C
      HR$(147):POKE V+32,0:POKE V+33,0:PO
      KE 646,1                          <066>
00020 A$="COMMODORE DERGISI":L=LEN(A$):RM
      =(40-L)/2-1                       <118>
00030 PRINT "<HOME><12DOWN>";TAB(RM);A$:P
      OKE 198,0                         <128>
00040 B$="<21SPACE>...COMMODORE DERGISI..
      .ABUR CUBUR BOLUMU..."            <228>
00050 C$="TUM COMMODORE'CULARA SELAMLAR..
      ."                                <045>
00060 D$="DEVAM ICIN BIR TUSA BASINIZ..."
      :E$=B$+C$+D$:PRINT "<11DOWN>";    <014>
00070 X$=MID$(E$,2,255)+LEFT$(E$,1):E$=X$
      :PRINT "<UP><RIGHT>";:R=INT(15*RND(
      1))+1                             <243>
00080 POKE 646,R:PRINT LEFT$(E$,38)     <115>
00090 IF PEEK(198)=1 THEN PRINT CHR$(147)
      :GOTO 110                         <171>
00100 GOTO 70                           <070>
00110 REM  * PROGRAMLARINIZI BURADAN ITIB
      AREN YERLESTIRINIZ! *             <048>
```

SPEED
Hakan ARIBAŞ

C64'ün zamanlaması ile oynayarak bilgisayarın işletim sistemi için kullandığı zamanlamasını değiştirir. Komut parametreli ya da parametresiz kullanılabilir. SPEED komutundan sonra 0-255 arası bir değer yazılıp RETURN'E BASILIR. Sadece SPEED yazılırsa bilgisayar ilk hızına döner. Hız farkını daha iyi anlamak için aşağıdaki program önce SPEED 10 ile sonra da SPEED 255 ile deneyin.

```
10 TI$ = "000000"
20 FOR A = 1TO100
30 B = B + A: NEXT A
40 T = TI: PIRINT"SURE = ";T/60
```

```
 PROGRAM  : SPEED             C000 C036
-----------------------------------------

C000 : A2 0E A0 C0 8E 08 03 8C  38
C008 : 09 03 60 4C E7 A7 A2 00  7B
C010 : 20 73 00 DD 30 C0 D0 F3  DA
C018 : E8 E0 05 D0 F3 20 73 00  DA
C020 : F0 09 20 9E B7 8E 05 DC  2E
C028 : 4C 74 A4 A2 33 4C 25 C0  D7
C030 : 53 50 45 45 44 40 4C 2B  73
```

YOUR SCREEN
Ersin KAYGAN

Bu program ekranınızın tüm kenarlarda kapanıp açılmasını sağlar.

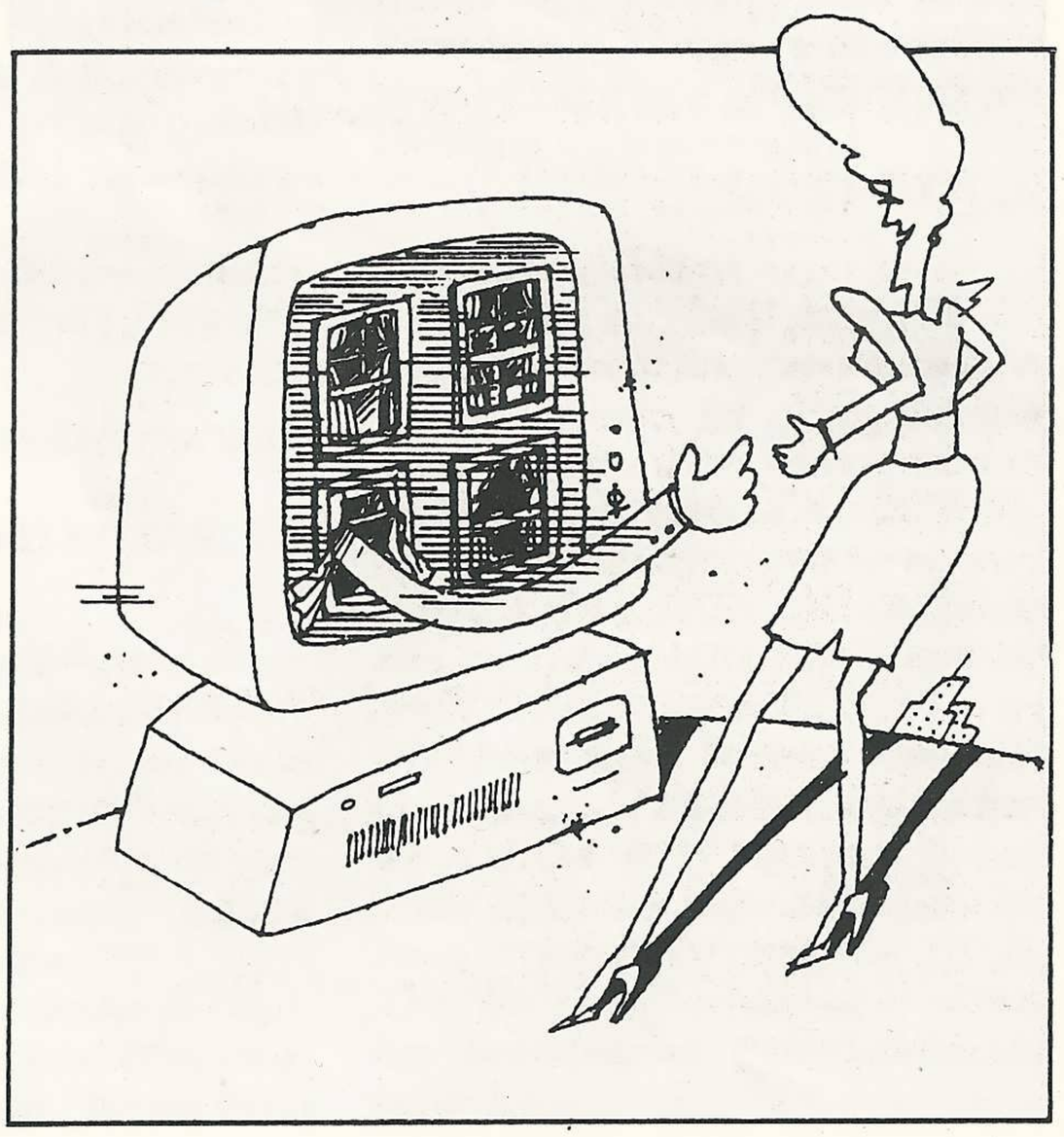
```
PROGRAM ADI : YOUR SCREEN

00010 CLR:FOR A=49152 TO 49200:READ B:C=C
      +B:POKE A,B:NEXT                  <080>
00020 IF C<>5637 THEN PRINT "HATA!":END  <201>
00030 POKE 56325,255:SYS 49152           <163>
00040 DATA 120,169,13,141,20,3,169,192,14
      1,21,3,88,96,169,7,141,22,208,169,1
      7,141                             <002>
00050 DATA 17,208,162,0,160,0,200,208,253
      ,232,224,0,208,246,169,27,141,17,20
      8,169                             <197>
00060 DATA 8,141,22,208,76,49,234,0      <027>
```

LINE
Hakan ARIBAŞ

Program C64'e GWBASIC'teki AUTO komutunu ekler. Bu komut basic ile program yazarken her satırı girdikten sonra yeni bir satır numarası belirmesini sağlar. Böylece her seferinde yeni satır numarası yazmaktan kurtulursunuz. Kullanılışı ise

LINE (Başlangıç satır no), (artış miktarı)

LINE 100,10 gibi. Komut parametresiz kullanıldığında son kullanılan satır numarasından itibaren çalışmasına devam eder



```
 PROGRAM  : LINE                    C000 C099
-----------------------------------------

C000 : A2 0E A0 C0 8E 08 03 8C   38
C008 : 09 03 60 4C E7 A7 A2 00   7B
C010 : 20 73 00 DD 94 C0 D0 F3   20
C018 : E8 E0 04 D0 F3 20 73 00   99
C020 : F0 0D 20 EB B7 86 FD A5   0F
C028 : 14 85 FB A5 15 85 FC A2   69
C030 : 3C A0 C0 8E 02 03 8C 03   2F
C038 : 03 4C 74 A4 20 42 C0 4C   C3
C040 : 86 A4 A5 FB A6 FC 85 63   30
C048 : 86 62 A2 90 38 20 49 BC   DD
C050 : 20 DD BD A2 00 BD 01 01   16
C058 : F0 09 9D 00 02 20 D2 FF   A1
C060 : E8 D0 F2 A5 FB 18 65 FD   34
C068 : 85 FB 90 02 E6 FC A9 20   8C
C070 : 20 D2 FF 20 CF FF C9 0D   3B
C078 : F0 03 4C 69 A5 A5 FB E5   6D
C080 : FD 85 FB B0 02 C6 FC A9   F2
C088 : 83 A0 A4 8D 02 03 8C 03   A7
C090 : 03 4C 76 A5 4C 49 4E 45   DE
C098 : FF 00 FF 00 FF 00 FF 00   97
```

HEX-DES

Harun KALIPÇIOĞLU

Programım sadece 16'lık taban ve 10'luk taban arasındaki çevirimleri yapar. Makina dili ile uğraşan arkadaşlar için gerekli bir program. Hepinize iyi çalışmalar dileğiyle.

```
PROGRAM ADI : HEX-DES

00001 PRINT "<CLR>":POKE 53280,0:POKE 532
      81,0:GOSUB 15                          <015>
00002 PRINT "<HOME><CTRL-5><RVSON> F1 <RV
      SOFF><CTRL-6>ONALTILI=>ONLU<4SPACE>
      <CTRL-5><RVSON> F3 <RVSOFF><CTRL-6>
      ONLU=>ONALTILI"                        <025>
00003 GET A$:IF A$="<F3>" THEN GOTO 10       <035>
00004 IF A$<>"<F1>" THEN 3                   <113>
00005 POKE 19,64:INPUT "<C=3><DOWN>ONALTI
      LIK DEGER=$";A$                        <159>
00006 B=0:FOR I=1 TO 4:B%=ASC(A$):B%=B%-4
      8+(B%>64)*7:A$=MID$(A$,2):B=16*B+B%
      :NEXT                                  <092>
00007 PRINT "<7DOWN><7LEFT><CTRL-8>SYS";B
      "<LEFT><C=8>E"                         <249>
00008 GET A$:IF A$="" THEN 8                 <070>
00009 GOTO 1                                 <184>
00010 POKE 19,64:INPUT "<C=3><DOWN>ONLUK
      DEGER=SYS";B                           <182>
00011 A$="":B=B/4096:FOR I=1 TO 4:B%=B:A$
      =A$+CHR$(48+B%-(B%>9)*7):B=16*(B-B%
      ):NEXT                                 <205>
00012 PRINT "<7DOWN><4LEFT><CTRL 8>$";A$     <199>
00013 GET A$:IF A$="" THEN 13                <054>
00014 GOTO 1                                 <189>
00015 PRINT SPC(14)"<8DOWN><C=8>JCCCCCCCCCC
      CI"                                    <093>
00016 PRINT SPC(14)"B<9SPACE>B"              <110>
00017 PRINT SPC(14)"B<9SPACE>B"              <111>
00018 PRINT SPC(14)"B<9SPACE>B"              <112>
00019 PRINT SPC(14)"B<9SPACE>B"              <113>
00020 PRINT SPC(14)"B<9SPACE>B"              <114>
00021 PRINT SPC(14)"KCCCCCCCCCCCM"           <049>
00022 PRINT SPC(14)"<RVSON>B<9SPACE>T<RVS
      OFF>"                                  <063>
00023 PRINT SPC(13)"<RVSON>B<11SPACE>T<RV
      SOFF>"                                 <032>
00024 PRINT SPC(11)"<DOWN><CTRL-8>UCCCCCCC
      CCCCCCCCCCI"                           <012>
00025 PRINT SPC(11)"B<CTRL-8>HEX=DES:DES=
      HEX<CTRL-6>B"                          <179>
00026 PRINT SPC(11)"JCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCK"  <087>
00027 PRINT SPC(6)"<2DOWN><C=7>HAZIRLAYAN
      :HARUN KALIPCIOGLU"                    <159>
00028 PRINT SPC(8)"<C=2>(C) BAL-BIM PRESE
      NT 1991"                               <196>
00029 RETURN                                 <087>
```

REPEAT

Hakan ARIBAŞ

Tuşlar basılı kaldıkça işlemin devam etmesini sağlayan bu program ilk bakışta biraz pasif görünebilir. Fakat eminim ki işinize yarayacaktır. Yazıp deneyin...

REPEAT yazılıp RETURN'e basınca program REPEAT ON yazarak aktif hale gelir. Tekrar REPEAT girildiğinde ise REPEAT OFF yazar ve program özelliği kapatır.

```
 PROGRAM  : REPEAT                  C000 C067
-----------------------------------------

C000 : A2 0E A0 C0 8E 08 03 8C   38
C008 : 09 03 60 4C E7 A7 A2 00   7B
C010 : 20 73 00 DD 5B C0 D0 F3   8C
C018 : E8 E0 06 D0 F3 AE 8A 02   EF
C020 : E0 00 D0 18 A9 80 8D 8A   21
C028 : 02 A2 00 BD 51 C0 C9 40   F6
C030 : F0 07 20 D2 FF E8 4C 2B   D5
C038 : C0 20 74 A4 A9 00 8D 8A   A0
C040 : 02 A2 00 BD 5B C0 C9 40   AE
C048 : F0 EF 20 D2 FF E8 4C 43   91
C050 : C0 52 45 50 45 41 54 20   85
C058 : 4F 4E 40 52 45 50 45 41   97
C060 : 54 20 4F 46 46 40 00 FD   C3
```

JAPANESE

Ersin KAYGAN

Bu program normal yazı karakterlerini japonyazı karakterlerine çevirir. Bunları bazıları gerçek bazıları ise benim uydurmam. Programdan yararlanmanız dileğiyle.

```
PROGRAM ADI : JAPANESE

00010 CLR:V=53248:PRINT CHR$(8)CHR$(147):
      POKE V+32,0:POKE V+33,0:POKE 646,1:
      P=12288                                <056>
00020 POKE 56334,0:POKE 1,51:FOR A=0 TO 5
      11:POKE P+A,PEEK(V+A):NEXT             <142>
00030 POKE 1,55:POKE 56334,1:POKE 53272,2
      9:FOR A=12296 TO 12503:READ B:POKE
      A,B:NEXT                               <126>
00040 PRINT "J A P A N E S E<3SPACE>A L P
       H A B E T "                           <225>
00050 DATA 0,62,65,73,73,73,73,49,0,85,85
      ,93,73,73,73,127,0,16,16,16,16,33,3
      4,60                                   <153>
00060 DATA 0,32,16,8,4,8,16,32,0,127,28,2
      8,28,28,42,73,0,65,127,34,28,8,8,12
      7                                      <101>
00070 DATA 0,3,1,126,4,8,4,8,0,82,82,114,
      94,114,82,114,0,127,73,73,127,73,73
      ,127                                   <060>
00080 DATA 0,8,8,127,73,127,8,8,0,127,65,
      65,127,65,65,127,0,109,68,68,127,68
      ,68,109                                <147>
00090 DATA 0,119,93,69,119,18,18,119,0,10
      6,106,110,104,110,104,110              <065>
00100 DATA 0,126,2,2,4,8,16,96,0,127,0,12
      6,2,4,8,48,0,127,8,127,0,34,34,62      <117>
00110 DATA 0,8,8,8,73,73,73,127,0,28,34,2
      8,8,127,0,127,0,0,0,0,127,73,73,127
                                             <224>
00120 DATA 0,28,42,73,127,73,42,28,0,65,3
      4,20,73,34,20,8,0,69,73,81,103,81,7
      3,69                                   <229>
00130 DATA 0,99,85,85,73,73,73,127,0,8,8,
      28,28,40,40,127,0,8,127,8,127,73,73
      ,127                                   <090>
```

SINIFLAR ARTIK KOLAY GEÇİLECEK

AMIGA İle Eğitim KAMPANYASI!

OKULSONU KAMPANYASI İLE BAŞARIYI YAKALAYIN

AMIGA İle Süper Egitim

* Matematik ve fen dersleri
* İlkokuldan Üniversiteye kadar eğitim
* Milyonlarca değişik random soru
* Eğitim, Test + Eğitim, Genel Test
* Serbest veya 30, 60, 90 Saniyelik zaman sınırı
* Zaman saati ve Hesap makinası elaltında
* **Gireceğiniz okulu** siz seçin.
* Yorulduğunuzda müzikli teneffüs yapın.

Tam zamanı!..

Şimdi alın karlı çıkın

Hem ucuza alın, hemde AMIGA'nızı ve Mouse'nızı hediyelerimizle koruyun.

İŞTE HEDİYE PAKETİMİZ:

Eğitim seti alan herkese bedava

* Süper, *AMIGA-500* Toz örtüsü (Antistatik)
* 1084 monitör örtüsü (Antistatik)
* Mouse pad (toz tutmayan elyaftan mamul)
* Monitörü olmayan *AMIGA* sahiplerine, monitör örtüsü yerine Özel bloknot+kalemi ile

İstanbul dışı için APS, posta veya kargo ile ödemeli gönderim yapılmaktadır.

AMIGA Eğitim kampanya fiyatları

İlkokul	1-2-3	(6 Disk)	195.000 TL
ilkokul	4-5	(5 Disk)	175.000 TL
Ortaokul	1	(3 Disk)	145.000 TL
Ortaokul	2	(3 Disk)	145.000 TL
Ortaokul	3	(3 Disk)	145.000 TL

galleria Commodore Center

Galleria-Ataköy-İstanbul

Tel.560 20 14 -15 Fax.559 48 53

ve tüm Commodore Center Şubelerinde

GHENGIS KHAN

Ersen Alptekin

KOEI'nin yeni bir FRP-STRATEJİ oyunu daha. Oyuna önce senaryoyu seçerek başlıyorsunuz. Mongol Conquest (MoğoL istilası) ya da World Conquest (Dünya istilası). Daha sonra dört karakterden birini seçerek devam ediyorsunuz.

1- Moğolistan ve Cengiz Han

2- Japonya ve Minamoto Yoritomo

3- Bizans ve Alexious III

4- İngiltere ve Richard I

Bence stratejik olarak İngiltere en iyi şartlara sahip ülke. Ekonomik açıdan en iyisi ve en iyi kalkınmaya müsait ülke Bizans. Askeri açıdan da en iyi durumda olan Moğolistan ama ekonomik ve stratejik açıdan çok kötü bir konumda. Japonya'ya savaş açmış. Zoru sevenler Moğolistan veya Japonya'yı seçebilirler. Ama iyi bir ülke istiyorsanız Bizans'ı seçin. Gerçi askeri açıdan biraz zayıf ama gelişmeye çok açık. İngiltere'de hiç fena değil.

Ekran düzenine gelince. Ekran üçe ayrılmış. Solda siz ve bulunduğunuz ve aynı zamanda üst durumda olan bölgenin durumunu gösteren bölüm var. Burayı kısaca şöyle anlatabilirim.

Special İtem diye bahsedilen o bölgede üretimi yapılan madde. Textil (tekstil), Metals (metal işleri), Jewels (mücevherat), Fur (kürk), Glass (Cam işleri), Perfume (parfüm), Medicine (ilaç), Woodwork (ağaç işleri), Ceramics (seramik). Daha altta sırasıyla sahip olduğunuz altın, yiyecek, asker, kasaba inşasında çalışan insan, kale yapımında çalışan insan, yiyecek yapımında çalışan insan, yukarda bahsettiğimiz üretimi yapılan madde yapımında çalışan insan sayıları, halkın morali, ekonomik güç, savunma durumu, saldırma durumu, askerlerin eğitim durumu. en altta ise her turn de sahip olduğunuz emir sayısı.

Bu ekranda devamlı dikkat edeceğiniz hususlar şunlar. Bir kere altınınız asker sayınızdan az olmayacak. Her bir altın için bir askeri savaşa soktuğunuz için, eğer bir süprizle karşılaşmak istemiyorsanız, altınlarınızı asker sayınızdan biraz fazla tutun. Benim için emniyet limiti, altın sayısının asker sayısının iki katı fazla olması.

Diğer bir husus, yiyeceklerin asker sayısından düşük olmaması. Bunun için de yukarda saydıklarımız geçerli.

Özel olarak üretilen mallara mümkün olan en fazla kişiyi koyarsanız para yönünden sıkıntınız fazla olmaz. Tabi bu arada yiyecek üretimini de es geçmeyin.

Dikkat edilecek bir hususda, halkın morali. Sakın 100'ün altına düşürmeyin, her an isyan edebilirler.

Bir de önemli olan askerlerin eğitim ve ofensif durumu. Eğitimlerini ne kadar yüksek tutarsız o kadar caydırıcı olurlar ve savaşta o kadar işe yararlar. Kuru kalabalık hiç işe yaramıyor aklınızda bulunsun. Ofensif durumlarını geliştirmek için, ülkenize gelen tüccarlardan silah almak gerek. Tabii bunun içinde üretim yapmak ve malınızı tüccara satmak zo-

rundasınız. Başka türlü para kazanma olanağınız yok.

Gelelim komutlara:

Population Distribution: (Nüfus dağılımı) Burada şehir yapımında, kale yapımında, yiyecek üretiminde, özel mamul üretiminde çalışacak insanların sayısını belirliyorsunuz. Arttırdığınız her birim askerlerden gidiyor, bu bir dezavantaj ama avantajları yanında bunun fazlaca bir önemi yok.

Give: (Vermek) Halkın morali düşük olduğunda yükseltmek için bu komutla halka altın, yiyecek veya özel olarak üretilen mamullerden dağıtılır. Böylece halkın moralini yükseltebilirsiniz.

Change Tax Rate: (Vergi oranını değiştirme) Halkın moralini yükseltmenin başka bir yolu da alışık oldukları vergi oranını düşürmekle olur. Ama siz yine de % 25'in altına düşürmeyin.

Collect Special Tax: (Özel vergi toplama) Paraya ve yiyeceğe acil ihtiyaç duyulduğunda bu komutla para ve yiyecek toplanır. Ama tabi ki halkın tepkisini göz önüne almanız gerekir. Burada daha sonra anlatacağım Persuasive Ability (İkna Kabiliyeti)'nin de çok önemi var. Halkın moralı ve sizin ikna kabiliyetiniz ne kadar yüksekse o kadar özel vergi toplarsınız ama bütün bunlara rağmen en iyisi tedbiri önceden alıp halkı üzmemek.

Mercant of China: (Çinli tüccar)

Mercant of Islam: (Müslüman ülkelerden gelen tüccar)

Mercant of Uigur: (Uygur toplumlarından gelen tüccar)

Bazı zamanlarda çeşitli ülkelerden tüccarlar sizin ülkenizi ziyaret ediyorlar. Bu tüccarlara mallarınızı satın aldığınız para karşılığında onlardan silah veya paralı asker satın alabiliyorsunuz. Ama bu işlemi yaparken tüm paranız göz önüne alınıyor. Bu yüzden paranızın tamamını harcayıp zor durumda kalmayın.

Burada çıkan menüdeki anlamlar da şöyle:

Sell: (Satmak) Elinizdeki malları satıyorsunuz. Çıkan listedeki karşısında para yazılı olan malları satabiliyorsunuz. Medicine (ilaç) başka her şeyi satabilirsiniz. İlaçlarınızı satmayı önermem çünki hastalık zamanında ihtiyacınız olabilir.

Buy: (Satın almak) Tüccarlardan çeşitli malları ve en önemlisi sizin ofens gücünüzü arttıracak silahları bu komutla alabilirsiniz. Ama paranızı dikkatli kullanın. Silahlardan ofens gücünüzü en fazla arttıran Explosives (Patlayıcılar)dır. Ama 40 altının üzerinde patlayıcı almayın zarar edersiniz. Sırasıyla Axes (Baltalar), Swords (Kılıçlar), Halberds (Ucunda mızrak ya da balta olan uzun sırıklar) ve Lances (Kargılar)'ı araştırın.

Recruit Soldiers: (Asker toplama) Burada paranızla asker alırsınız. Alacağınız askerlerden dolayı sizin askerlerinizin eğitimi düşer. Fakat bu giderilebilecek bir dezavantajdır.

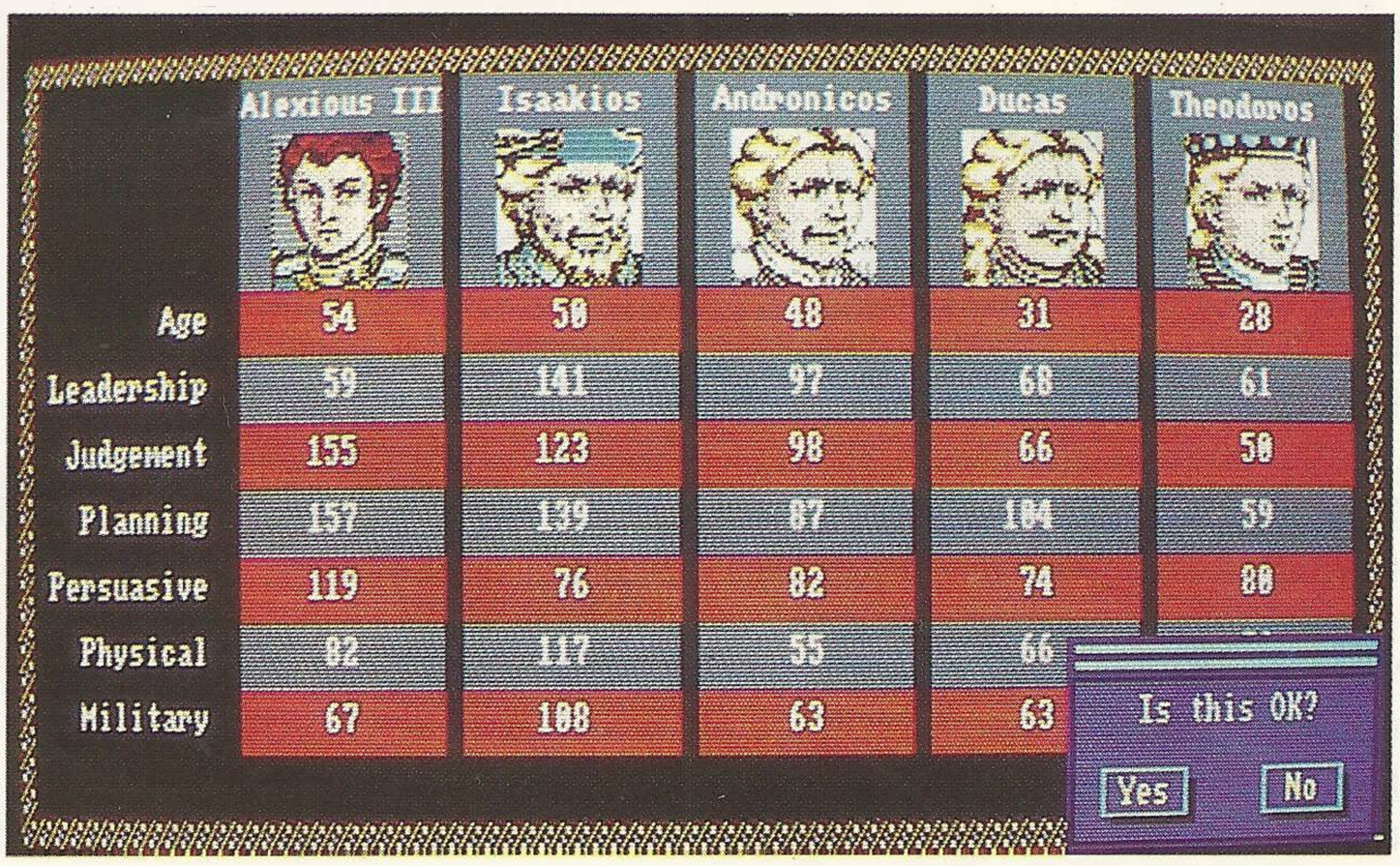
Leave Merchant: (Tüccardan ayrılma) Bu komutla oyuna geri dönersiniz.

Tüccarlardan ayrılma hariç her komut sahip olduğunuz üç emirden birini götürür. Hareketlerinizi buna göre planlayın.

Yukarıdaki komutlar ekonomik komutlardı.

Administrative (Başkanlık) komutlarına gelince.

Move: (Hareket) Bu komutla kendinizi, halkları, altınları, yiyecekleri ve özel eşyaları bir yerden başka bir yere hareket ettirebilirsiniz. Bunun için bu komutla birlikte seçtiğiniz hareket tipinden sonra bunları hareket ettireceğiniz ülkenin



numarası üzerine gelip mouse'un sol tuşuna basıyorsunuz. Daha sonra bunları alacak olan ülkenin numarasına basıyorsunuz.

Ülkeleriniz artıkça bu komut çok işinize yarıyor. Özellikle devamlı savaş halinde olan ülkelerinizi desteklemek için devamlı bu komutu kullanıyorsunuz.

View

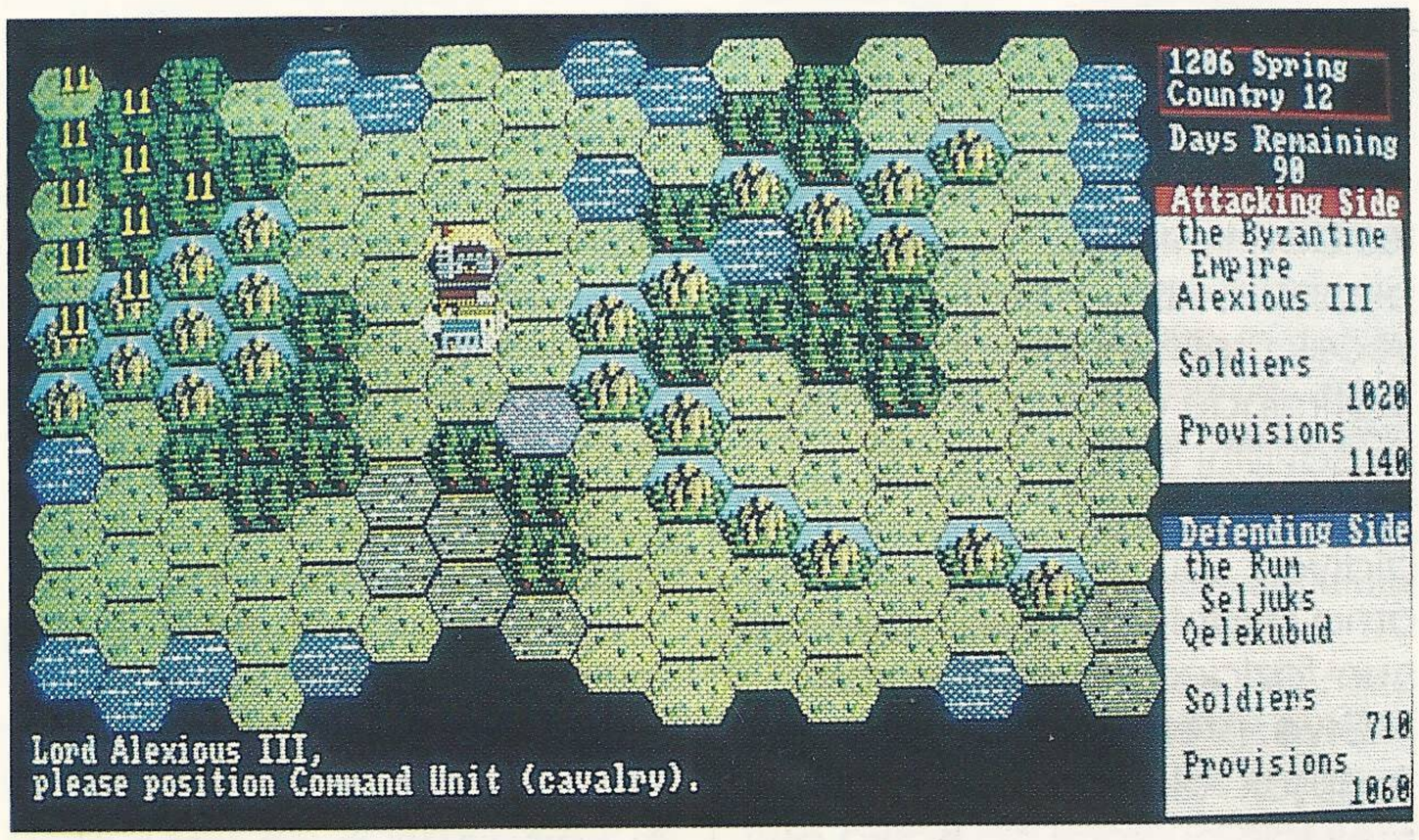
Current Country: (ülkeye göz atmak) Sahip olduğunuz veya casusunuzun bulunduğu ülkelerin genel durumlarına bakmak için bu komutu kullanıyorsunuz. Ayrıca sizin bulunduğunuz ülkenin özel eşyalarına, liderlere sahip olduğunuz çocuklara bu komutla bakabilirsiniz. Bu komut savaşa gireceğiniz ülkenin durumu hakkında bilgi almak açısından önemli bir komut.

Diplomacy: (Diplomasi) Diğer ülkelerle bu komutla diplomatik ilişkiler kurabilirsiniz.

Give Tribute: (Haraç verme) Başka ülkelerden bu komutla haraç istiyorsunuz. Genelde vermiyorlar ve size düşman oluyorlar.

Become Vassal State: (Eyalet olma) ülkelerden sizin komutanız altına girmesini bu komutla istiyorsunuz. Çünkü güçlü olursanız valiyle yönetilen bir ülkeyi savaşmadan alabilirsiniz.

Ally With Us: (Müttefik olma) Savaştığınız ülkelerle hem barış imzalama hem de beş yıllığına saldırmazlık anlaşmasını yapabilirsiniz. Ama bu anlaşmadan sonra bozamazsınız. Beş yıl o ülkeye saldıramazsınız.



Send Policy: (Siyaset belirleme) Aldığınız ülkelere, o ülkeyi kontrol etmesi için vali gönderebiliyorsunuz. Bu valileri başı boş bırakırsanız o bölgeyi yanlış yönetim sonucu her an kaybedebilirsiniz. Bu yüzden valilere takip etmesi gereken siyaseti siz vermelisiniz. Bunu da bu komutla sağlıyorsunuz.

Control Vassal State (Eyaleti kontrol etme) Vali denetimi altında olan eyaletleri direkt olarak sizin kontrolünüzün altına almak istediğinizde bu komutu kulanıyorsunuz.

Pass: (Pas geçme) Hiçbir şey yapmadan emirlerinizi sona erdiriyorsunuz bu komutla.

Personel komutları ise şöyle:

Governor: (Valilik)

Select: (Seçme) Bu komutla ilerde eyaletlerinize komuta edecek valiyi bulduğunuz ülkenin halkından seçmenizi sağlar.

Train: (Eğitme) Vali adaylarının özel kabiliyetlerini eğitmeye yarar.

Nominate: (Atama) Oğullarınızdan bazılarını vali yaparsanız çok iyi vali olurlar ve hiç baş kaldırmazlar. Bunu bu komutla sağlayabilirsiniz.

Train Self: (Kendinizi eğitme) Bu komutla sahip olduğunuz kabiliyetlerinizi arttırabilirsiniz. Bu kabiliyetler sırasıyla liderlik, karar verme ya da yasa uygulama, planlama, ikna, fiziksel, asker kabiliyetler.

Randezvous: (Randevu) Hareminizde bulunan eşlerinizle bu komutla buluşuyorsunuz. Ama hepsinin sizi kabul edeceğini sanmayın ve kabul etmeyenle uğraşarak vakit kaybetmeyin. Özellikle ikinci nesilden sonrası eş bulmakta zorluk çekebilirler. Bu oyunda gelecek nesilleri yetiştirmek çok önemli. Her an bir savaşta ölebilirsiniz ve velihatınız yoksa ne yazık ki bütün uğraşlarınız boşa gider.

Reassign: (Tekrar atama) Bu komutla vali atıyorsunuz.

Send Governor: (Vali gönderme) Direkt kontrol altında bulunan ülkelere bu komutla vali atıyorsunuz.

Change Govenor: (Vali değiştirme) Vali kontrolu altında olan ülkelerden valisini beğenmediğiniz ülkenin valisini değiştirmek için bu komutu kullanıyorsunuz. Ama dikkat edin valiler gücenince isyan etmek için zor bir anınızı kolluyorlar.

Arrange Marriage: (Evlilik düzenleme) Kızlarınızla vali adayları arasında evlilik düzenliyorsunuz. Böylelikle vali adaylarının sadakatini garanti altına alabilirsiniz. Çünkü onlar bu komutla aileye katılıyorlar.

Şimdi de askeri komutları açıklıyalım.

Goto War: (Savaşa gitme) Bu komutla komşu ülkelerden istediğinizle savaşa gidebilirsiniz. Dikkat edeceğiniz hususlar ise şöyle: Bir kere sefere götüreceğiniz he askeriniz için bir altınınızın olması lazım. Yiyecek stoklarının hem kuşatma için hem de geride kalanlar için yeterli olması lazım. Geride kalan asker sayınız ülkeyi korumak için yeterli olmalı. Son olarak kabiliyetleriniz vasat bir düelloyu kaldıracak kadar yüksek olmalı.

Soldier Distribution: (Asker dağılımı) Askerleriniz üç gruptan oluşuyor. Süvariler, piyadeler ve okçular. Bu üç grubun hangi oranlarda ordunuzu oluşturacağını bu komutla belirliyorsunuz. Süvariler çabuk hareket yeteneğine sahipler, piyadelerin özel savaş yetenekleri, okçuların ise uzaktan vuruş özellikleri var. Bundan sonra ordunuzu nasıl oluşturacağınız size kalmış.

Train Soldier: (Askerleri eğitme) Askerlerinizin savaş yeteneklerini bu komutla arttırabilirsiniz. Yüksek eğitim düzeylerine sahip orduların caydırıcılık özellikleri de fazla oluyor.

Espionage: (Gizli tertibat) Bu komutla düşman ülkelerinde gizli tertibatlar yapıp onları zayfı düşürebilirsiniz.

Intelligence: (Haberalma) Düşman ülkelere casus yollayarak onların genel durumları hakkında bilgi edinmeye yarar bir komut. Dost ülkeye yollanan ve yakalanan casus savaş sebebi olup, dostlukların son bulmasına sebep olur.

Active Intervention: (Aktif müdahale) Bu komutla düşman ülkelerin defansif gücüne, yiyecek depolarına ve ekonomisine sabotajlar yapıp askeri açıdan zor durumda bırakabilirsiniz. Savaş açmadan önce birkaç tane sabotaj düzenlerseniz savaşırken pek fazla zorluklara uğramazsınız.

Assasination: (Suikast) Size düşmanca davranan bir ülkenin komutanına suikast düzenleyerek yönetimden uzaklaştırıp, onun yerine gelen komutanın dostkça davranmasını beklemek bu komutla olur.

Domestic Invertiguation: (İç araştırma) Ülkenizde casus olup olmadığı bu komutla araştırılır.

Train Noncombatant: (Yedekleri eğitme) Bu komutla alkın savaşabilecek oranını arttırmaya yarar. Bir bakıma yedek oluşturmadır bu işlem.

Recruit Noncombatant: (Yedekleri askere çağırma) Büyük bir savaşa girişeceksiniz ve askeri-mali durumunuz müsait değilse bu komutla genel seferberlik ilan ederek asker toplarsınız. Ama halkın morali konusunda bir dezavantaj oluşturur.

Gelelim sıcak savaş ekranına ve komutlarına.

Ekranın sol tarafında ülkenin coğrafi durumunu ve orduların yerini gösteren harita bulunur. Sağ tarafta ise ülkenin adı, savaşın kaç günde bitmesi gerektiği, askeri durumlar gibi bilgiler gösterilir. Ayrıca yine sağ tarafta düşman ve sizin ordularınız hakkında, liderlik kabiliyetleri hakkında haberalma bilgilerini görebilirsiniz.

Savaşa başladığınızda ordularınızı yerleştirmeniz istenir. Bu iş komuta birliğinden başlayarak numaralarla belirlenmiş yerlere yapılır.

Savaşırken komuta birliği çok büyük önem taşır. Eğer komuta birliğini kaybederseniz veya düşman komuta birliğini yok ederseniz savaş biter. Savaştan geri kalan askerler galip tarafa geçerler. Bu yüzden savaşırken ilk hedefiniz düşmanın komuta birliği olmalı. Tabi bu arada da kendi komuta birliğinizi korumanız gerekir.

Savaşa giderken şahsi kabiliyetlerinizin düşük olmamasına ayrıca özen gösterin. Çünki düşman komutanı düello teklif eder de reddemezseniz düellonun sonucu bu hünerlere bakar.

Bundan başka orduların hareketlerinde arazi durumunun büyük etkileri vardır. Ormanlık, dağlık ve sulak arazi şekilleri ordunuza geçerken kayıp verdirir. Zorunlu kalmadıkça buralardan geçmemeye bakın.

Bir de saldırırken veya savunurken en tahkim yerlerin ka-

leler olduğunu unutmayın. Defansif olarak güçlü bir ülke üçyüz kişilik bir orduyu yetmiş, seksen kişiyle durdurabilir.

Gelelim savaş komutlarına.

Genel komutlar:

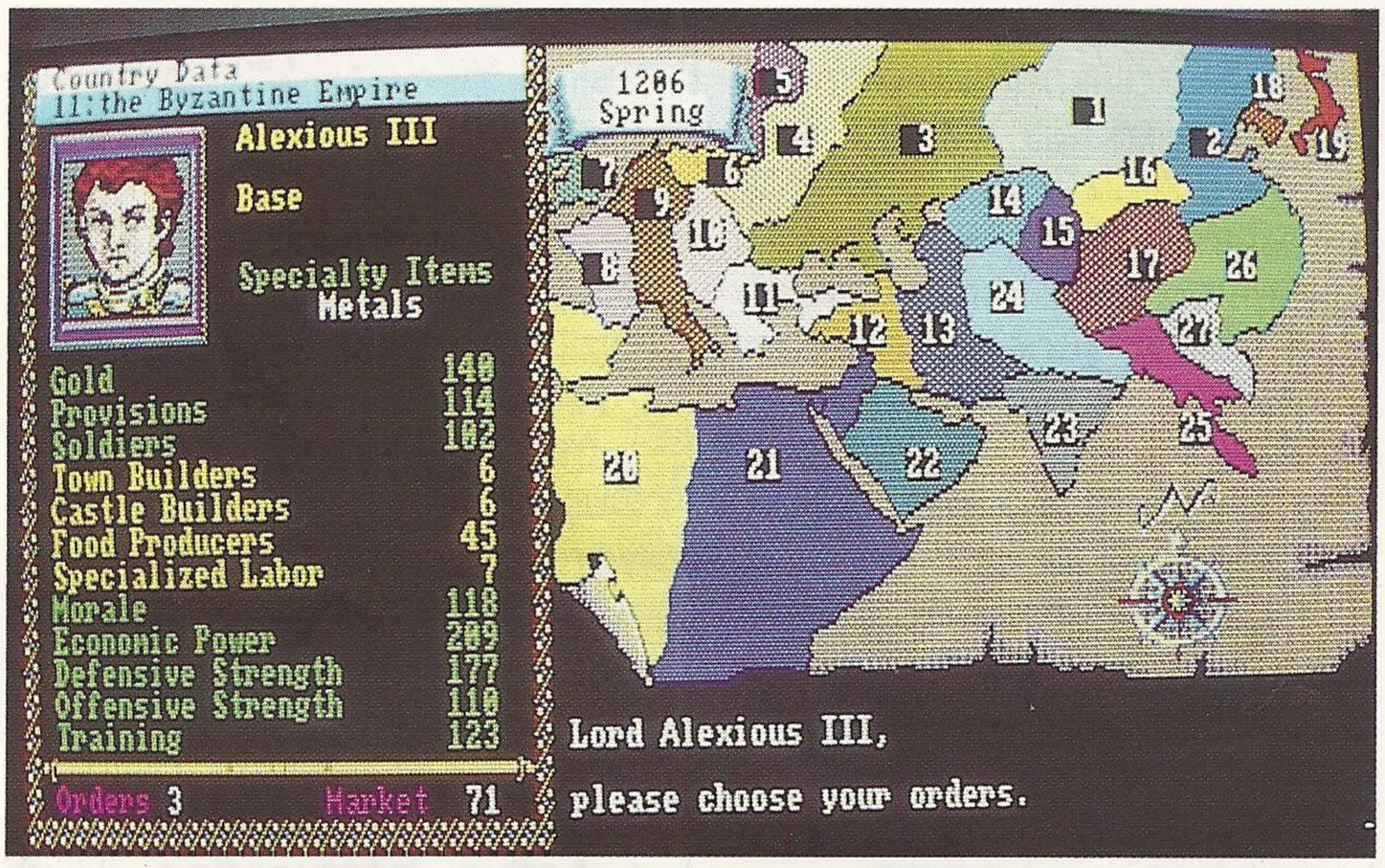
Standby: (Bekleme) Hareket ettirmek istemediğiniz birlikleri bu komutla oldukları yerde bekletebilirsiniz. Böylece her beklemede birliklerin hareket kabiliyetleri artar.

Demand Surrender: (Teslim ol çağrısı) Yenilmek üzere olan düşman birlikleri komutanına teslim olma çağrısını, bu komutla yapabilirsiniz. Bunun için komuta birliğiniz düşman komuta birliğinin yanında olmalı ve düşman birliği de gücünün sonunda olmalı aski takdirde düşman komutanı teslim olmaz.

Reinforce: (Takviye) Savaşa girdiğinizde tüm kuvvetlerinizi savaşa sokmayabilirsiniz. Bazı kuvvetlerinizi sonradan çağırmak üzere yedekte bekletebilirsiniz. Bu birlikleri savaşa sokmak istediğinizde bu komutu kullanıyorsunuz.

Hunt: (Avlanma) Yiyecek bakımından sıkıntıda iseniz okçu birliklerinize bu komutu vermekle yiyecek elde edebilirsiniz. Yalnız okçu birlikleri bu komutu uygularken bir seferlik savaş komutlarını uygulamazlar.

Withdraw: (Geri çekilme) Savaşı kaybedeceğinizi anladığınız anda bu komutla geri çekilebilirsiniz. ama komuta birliğiniz dışında kalan birliklerinizi düşmana bırakmak zorunda kalırsınız. Bir de çekilmek için savaşa girerken kulandığınız yerlerin üzerinde olmanız şarttır.



Hareket komutları:

Entire Unit: (Tüm birlik) Birliğinizi normal olarak hareket ettirmeye yarar. Bu komuta geldikten sonra hareket ettireceğiniz birliğin üzerine gelerek mouse'un sol tuşuna basılı tutarak gitmek istediğiniz altıgenlere doğru ilerletiniz. Gideceğiniz altıgenlerin renkleri değişecektir. Elinizi mouse'un sol tuşundan çektiğiniz anda birlik hareket edecektir. Eğer yolunuzun üzerinde aynı tip birlikleriniz varsa hareket ettirdiğiniz birlik bu birlikle birleşecektir. Yani birleştirmek istediğiniz birlikleri de bu komutu kullanarak bir araya getirebilirsiniz. Yalnız birleştireceğinizi birlikler aynı tip olmamalı. Yani bir süvari birliğiyle bir piyade birliğini birleştiremezsiniz.

Divide & Move: (Bölünme ve hareket etme) Birleştirdiğiniz birlikleri tekrar bölerek hareket bu komutla geçirebilirsiniz. Yalnız dikkat etmeniz gereken husus haddinden fazla bölünmeler yapmayın, birliğinizi kaybedebilirsiniz. Bunun için ilk bölümünden sonra **cancel** seçeneğiyle buradan çıkın.

Saldırı komutları:

Normal: (Normal saldırı) Bu komutla komşu düşman birliğine klasik biçimde saldırabilirsiniz.

Long Range: (Uzun menzilli saldırı) Bu komutu yalnız okçu birlikleriniz kullanabilir. Uzak mesafelerden ok atışı yaparak düşman birliklerinin gücünü zayıflatabilirsiniz. Hatta yok edebilirsiniz. Eğer okçularınız fazla ise en etkili saldırı şekli bu tip saldırıdır.

One on One: (Teke tek saldırı) Eğer komuta birliğiniz düşman komuta birliğine karşı ise bu komutu kullanabilirsiniz. Bu komutla düşman komutanıyla düello yaparsınız. Kişisel kabiliyetleriniz bu duellonun sonu-

cunu belirler. Ya düşman komutanını yenip esir alırsınız, ya ölürsünüz vasiniz varsa yerinize o geçer, yoksa oyunu kaybedersiniz. Ya da esir düşersiniz, idam edilir veya serbest bırakılırsınız. Düşman komutanının duello isteğini reddederseniz işe kişisel kabiliyetleriniz, özellikle liderlik kabiliyeti, büyük ölçüde düşer. Tabii ki yok olmaktansa bunu kabullenmek yeğdir.

Ambush: (Gerilla savaşı) Bu komutu yalnızca komşu düşman birliğiyle temas halinde bulunmayan piyade birlikleri uygulayabilir. Komutu seçtikten sonra birliğinizin üzerine gelerek sol tuşa basın. Birliğiniz harita üzerinde yok olacaktır ta ki düşman birliği temas haline gelinceye değin. O an gelince piyadeler ortaya çıkıp sürpriz bir saldırı yaparlar. Düşman geçebileceği yerleri önceden tahmin edip tuzakları oraya kurmak yararlı olur.

Plunder: (Yağma) Komuta birliğiniz düşman şehrinin üzerindeyken bu komutu kullanabilirsiniz. Halkı yağmalayıp yiyecek elde edersiniz.

Haberalma komutları:

Unit Status: (Birlik durumları) Düşman ve kendi birlikleriniz hakkında bilgi edinmeye yarar. Birliklerin hücum durumları, savunma durumları, eğitim durumları gibi özellikleri bu komutla öğrenebilirsiniz.

Commander Status: (Komutan durumu) Sizin ve düşman komutanın kişisel özelliklerini bu komut yardımıyla öğrenebilirsiniz. Böylece duelloya girip girmeyeceğinize karar verebilirsiniz.

Military Intelligence: (Askeri haberalma) Lojistik bilgileri bu komutla öğrenebilirsiniz. Özellikle geri çekilirken nereden hangi ülkelere çekilebileceğinizi görebilirsiniz.

Komutlar bu kadar.

Oyun ilk başlarda biraz sıkıcı geçse de daha sonraları çok zevkli. Özellikle birkaç kişi birlikte oynanırsa daha da zevkli olur. Senaryo iyi düzenlenmiş olsa bile yine de bazı eksiklikler var. Bunların düzeltilmesini, herhalde bundan sonraki KOEI oyunlarında görebiliriz.

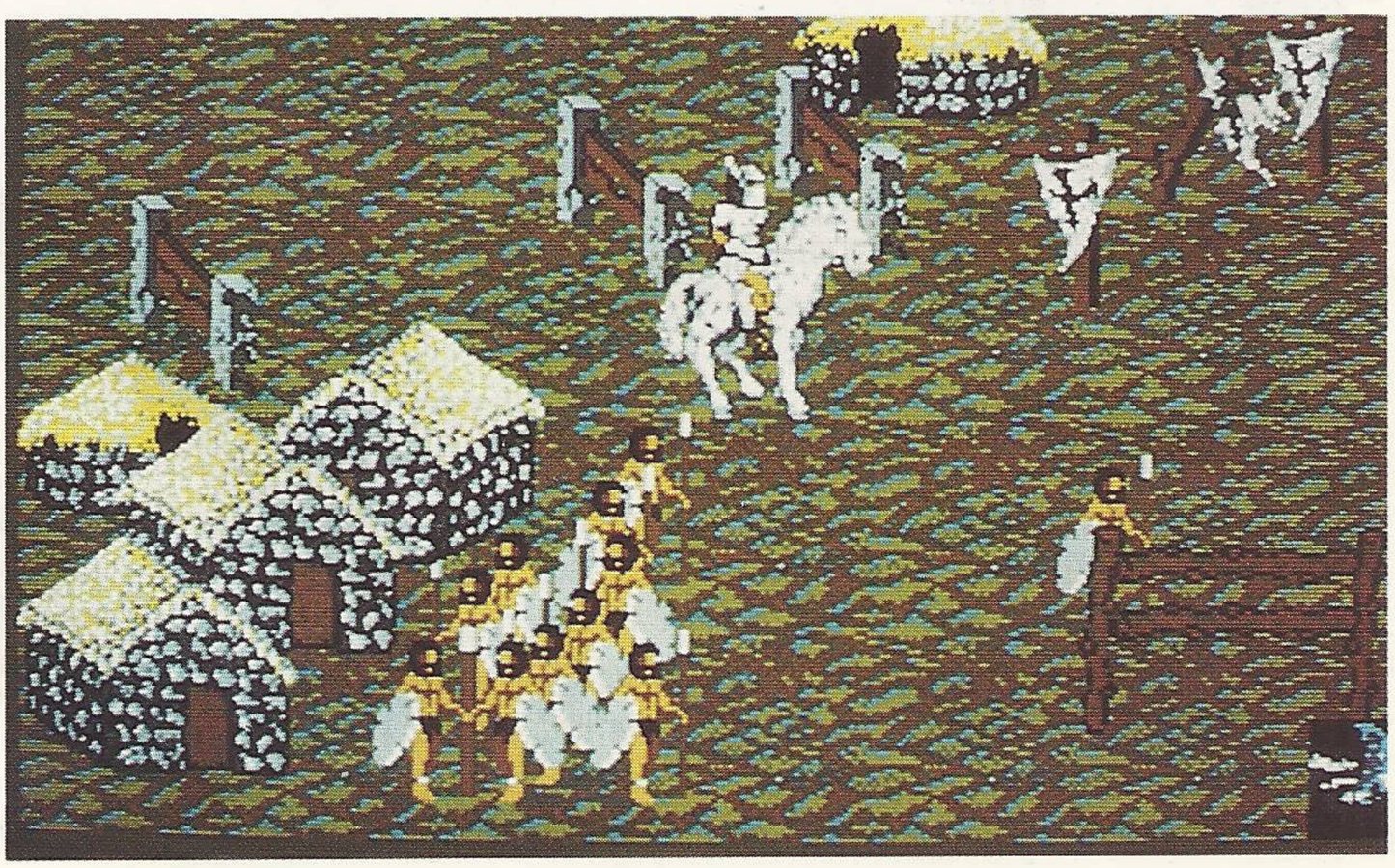
Her şeye rağmen verilecek paraya değecek bir oyun. Tavsiye ederim. Pişman olmazsınız.

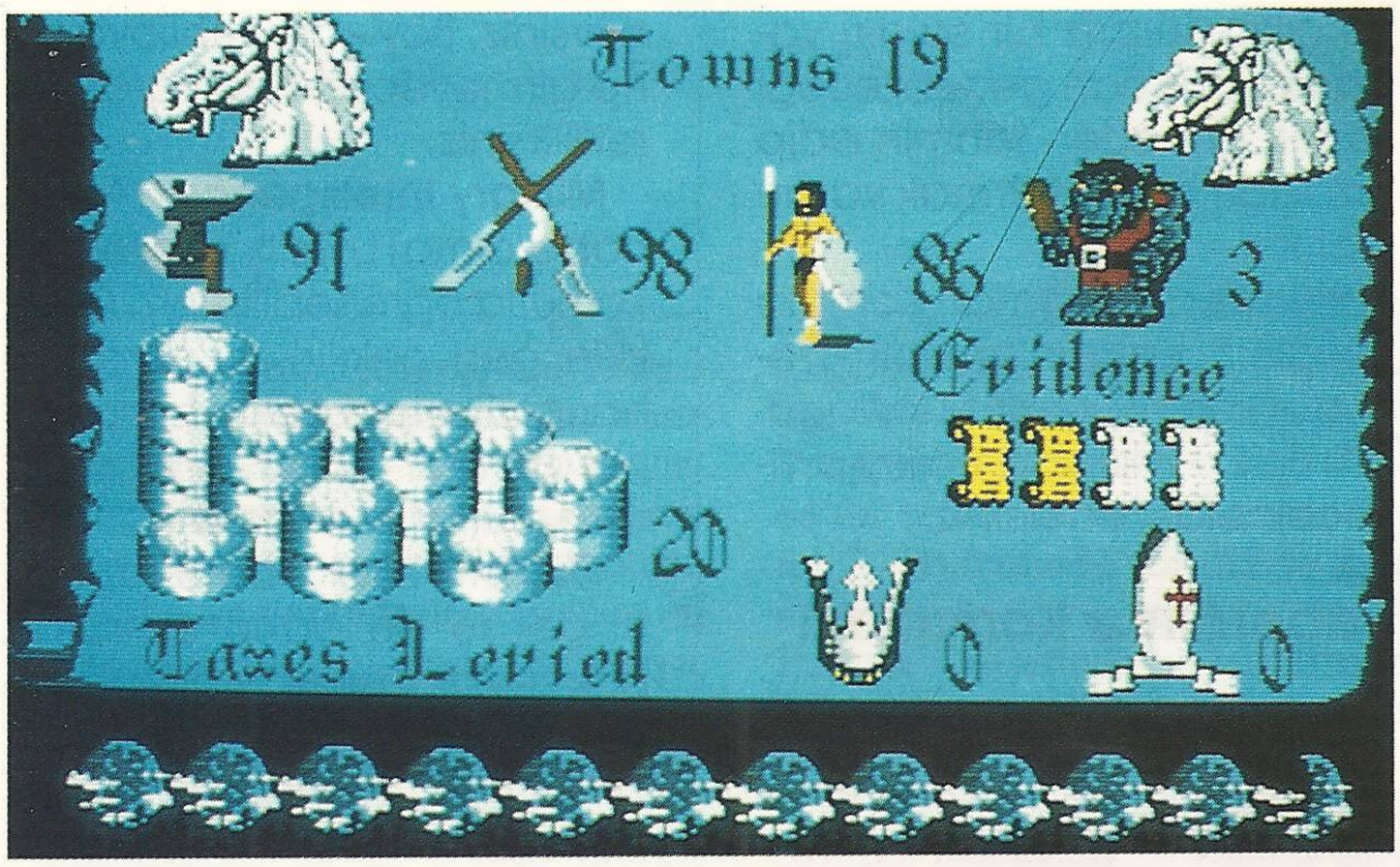
THE BOOK OF BETRAYAL

Ersen Alptekin

Oyunumuz ortaçağda İngiltere süsü verilmiş bir ülkede geçiyor. Baş rolde dört şövalye var. Beyaz, mavi, kırmızı ve sarı şövalyeler. Dört kişiye kadar istenildiği kadar oyuncuyla oynanabilir.

Oyunun amacı önce diğer şövalyeleri bertaraf etmek, daha sonra kralı ve kiliseyi devreden çıkararak ülkenin tek hakimi olmak. Dört şövalyeyi yok etmek sanıldığı kadar kolay değil. Onları savaşta yenmek ne yazık ki yetmiyor. Ölüm fermanlarını almak için kralı ikna etmeniz gerek. Oyu-





nun ana amacı böyle. Gelelim bu ana amaca ulaşmak için yapılması gereken yan amaçlara...

Öncelikle kralın ve kilisenin huzurunda her şövalyenin vekilleri bulunuyor. Bu vekillerin sayısı sizin kralı veya papazı etkileme gücünüzü gösteriyor. Eğer vekiliniz yok ise etkileme gücünüz sıfırdır. Bu vekilleri kralın veya papazın huzurunda bulundurabilmeniz için her yıl belli bir vergi vermeniz lazım. Eğer bu vergiyi vermezseniz yıl sonunda vekilleriniz azledilirler. (Eğer vergiyi verirseniz para sıkıntısı çeker, ordunuzu güçlendiremezsiniz. Tuhaf bir ikilem. Ben vermemeyi yeğliyorum.) Bu vekilleriniz ve ülkeyi dolaşırken bulacağınız kanıtlar sayesinde (evidence) diğer şövalyeleri suçlayıp onları kralın veya papanın gözünden düşürebilirsiniz. Böylece yakaladığınız şövalyelerin idamını isteyip, bunu krala kabul ettirebilirsiniz. Ayrıca bu kanıtları kullanılarak kendinizi savunabilirsiniz. Bu kanıtları gezerken bulmanız gerekmez. Bizzat kralın veya papanın kendisinden de satın alabilirsiniz. Ama bu para kaybına sebep olur.

Her şövalye yedi kasabaya sahip olarak oyuna başlar. Her yıl bu kasabaları dolaşarak hasat (harvest) yapmanız, para kazanmak, ordu kurmak, kasabalarınızı geliştirmek için gereklidir. Eğer bulunduğunuz kasaba merkezi bir kasaba ise bu kasabanın etrafındaki diğer kasabalarıda oraya gitmek zorunda olmadan hasat edebilirsiniz. Ele geçirdiğiniz kasabaları sakın talan etmeyin (Ransack) yoksa oradan hasat alamazsınız.

Oyunun en zor yanı bir kasabadan diğerine kaybolmadan ulaşmak. Haritada gezerken kendinizin nerede olduğunu göremiyorsunuz. En son bulunduğunuz kasaba bulunduğunuz yer olarak gösteriliyor. Kaybolmadan dolaşmak istiyorsanız mutlaka harita çıkarın. (Ben basit bir yolla genelde kaybolmadan dolaşma olanağını buldum. Önce bulunduğum yerin ismini bir işaretle sembolize ettim. Örneğin Greenvillage'yi (+) işaretle gösterdim. Daha sonra gittiğim yolları oklarla belirledim. Diğer kasabaya geldiğimde iki kasaba arasındaki yol bulundu demektir. İstenildiği anda gidip gelinebilir. Eğer başka kasaba bulunamayıp kaybolursa gidildiği yolun tersine kaybolmadan dönüş çok kolay olur. Bulunduğunuz yere en yakın kasabaların yollarını belirlerseniz daha iyi olur.)

Savaş, ister arcade olarak kendinizin tarafından, ister computer tarafından yapılabilir. Ama arcade kısmı iyi canlandırılmadığından bir süre sonra sıkıcı bir hal alıyor. Üstelik savaşı komputer yaparsa, sadece sonuç aldığınızdan, daha az zamanda bitiyor. Eğer bir savaşta yenik düşüp yakalanırsanız üzülmeyin, kaçma şansına sahipsiniz. Çünkü idamınızı kraldan talep etmek çok zaman alıyor. Aynı şey yakalanan diğer şövalyeler için de geçerli. Yalnız yakalanmak vakit, bu da para kaybetmek demek. Ayrıca yakaladığınız esirden fidye alabilirsiniz (Ransom prisoner), onu kötü topraklara sürüp cezalandırabilirsiniz (Banish prisoner to badlands), onu saraya hapsedebilirsiniz (Banish prisoner to court).

Gelelim tuşlara ve komutlar.

Hamle sıranız geldiğinde önünüze bir kitap çıkar. Bu kitabın sayfalarını çevirerek tuşları ve komutları görebilirsiniz. Ama biz yine de tekrar edelim. Ayrıca bu komutları kullanmak için kitabı çevirmeye

gerek yok.

F1: View Knights Court: (Şövalyelere göz atmak) Kralı huzurunda bulunan şövalyelere bu yolla bakabilirsiniz.

F2: View Bishops Court: (Piskoposun huzuruna göz atmak) Piskoposun huzurunda bulunan şövalyelere bakarak kimin daha çok piskoposu etkileyebileceğini bulabilirsiniz.

F3: Personel Status: (Şahsi durumunuz) Sahip olduğunuz her şey burada yazar. Ayrıca bu tuşa ikinci kere basarak şahsi ordunuz hakkında da bilgi edinebilirsiniz.

F4: View Map: (Haritaya göz atmak) Ülkenin genel bir haritasını ve şövalyelerin en son bulunduğu yerleri buradan görebilirsiniz.

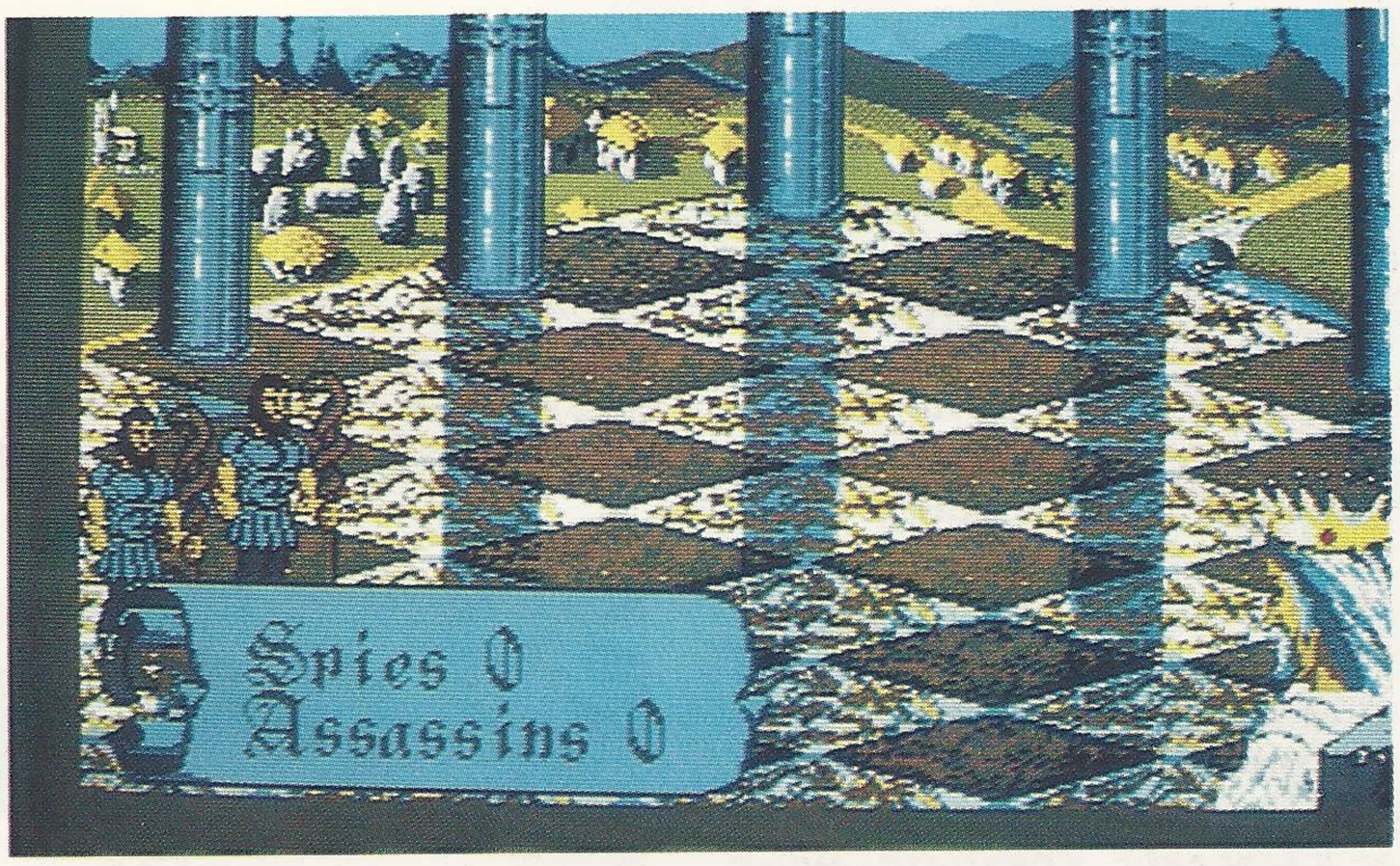
F5: Enter Kings Court: (Kralın sarayına girmek) Bunu yapabilmek için önce sarayın önüne gelmelisiniz. Daha sonra kralın önüne çıkabilirsiniz. Burada kullanacağınız komutlarda şöyle;

Recruit a Spy or an Assasin: (Casus veya suikastçı kiralama) Kralın huzurunda bulunan rakiplerinizin durumlarını öğrenmek için casus kiralayabilirsiniz. Tabi ki onlardan kurtulmak için de kiralık katil tutabilirsiniz. Ama eğer başarısız olursanız başınız fena halde belada demektir.

Present Taxes to the King: (Krala vergileri sunmak) Kralın memnun etmenin tek yolu vergi vermektir. Bu aynı zamanda size olan güvenini arttırır.

Acguire Evidence in Circulation: (kanıt satın alma) Rakipleriniz veya kendi hakkınızda kanıt satın alabilirsiniz.

Accuse Another Player of Treason: (Başka oyuncu hainlikten dolayı suçlama) Bu komutu kullanmanız için yeterli miktarda kanıt toplamanız ve kralın veya piskoposun güvenini kazanmanız lazım.



Asassinate an Opposition Courtier: (Karşı taraf vekillerine suikast düzenleme) Bunu yapabilmeniz için bir suikastçı kiralamanız gerekli.

Reguest The King to Denounce: (Kraldan açıklama istemek) Sizin için dürüstlük (honesty), rakipleriniz için rüşvetçi (bribery) açıklamalarını kraldan talep etmek.

Depose the King: (Kralı taht-tan indirmek) Yetirince güçlü değilseniz intihar etmişseniz demektir.

Destroy the Evidence Held: (Elde bulunan kanıtları yok etme) Bu iş biraz pahalıya mal oluyor.

F6: Enter Bishops Court: (Piskoposun huzuruna çıkmak) Burada da yukarıdaki komutlar kullanılıyor.

F7: Harvest Towns: (Kasabaları hasat etme) Bulunduğunuz kasabayı bu komutla hasat ediyorsunuz.

F8: Game Options: (Oyun seçenekleri) Bu bölümde oyunu SAVE veya LOAD etme. Savaş antremanları yapma. Oyunundan çıkma gibi seçenekler bulunuyor.

F9: Movement: (Hareket) Hareketleriniz için bu komut kulanılıyor. Sağ alt köşede bir ay bulunuyor. Her hareketinizde biraz eksiliyor. Tamamen kaybolduğunda ise sizin hakkınız bitiyor. Ayrıca (H) tuşuna basarak bu bölümdeki animasyonu kapatabilirsiniz.

F10: Harvest History: (Hasat tarihçesi) Yapmış olduğunuz hasatların durumunun genel bir değerlendirmesini görebilirsiniz.

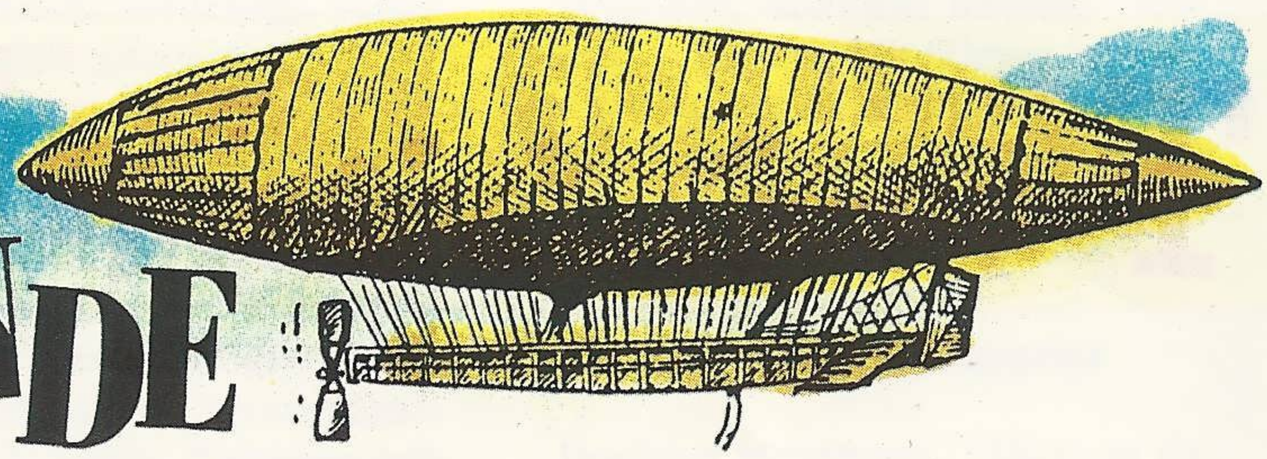
Oyun çok zevkli. Hem grup olarak, hem de tek başınıza epey vakit geçirirsiniz.

Oyunun Değerlendirmesi:

AMIGA 1MB

Grafik	: 9
Müzik/Effekt	: 9
Oynanabilirlik	: 7
Genel	: 8

MACERA PEŞİNDE



Selam Adventure'cılar,

Bundan böyle bu köşede her ay birlikte olacağız. Kimi zaman hırsız, kimi zaman savaşçı, kimi zaman da bir büyücünün kimliğine bürünüp maceradan maceraya koşacağız. Bütün bunları yaparken dinlenmeye, sohbet etmeye ve bilgi almaya ihtiyacınız olduğunda da ADVENTURER'S INN'in kapıları hepinize açık olacaktır. Köşemizde neler olacak? Öncelikle belirtelim ki Adventurer's Inn herkesi dinlendirmeye yetecek kadar büyük yapıldı. Tüm FRP'ciler ve Adventure'cılar bu köşeden yararlanabilecekler. Köşemizde tam çözüm vermenin hem benim ruhsal sağlığımı hem de sizin oyun zevkinizi bozacağına inandığımdan dolayı köşemiz soru-cevap şeklinde olacaktır. Buradan da anlaşılacağı gibi bu köşe sizlerin desteği ve ilgisi ile devam edecektir. Bundan dolayı sizlerden bol bol mektup bekliyorum. Beni mektupsuz bırakmayın!!!

Adventurer's Inn'in sayfa sayısı sizin mektuplarınız ve desteğinizle artacak. Hadi şimdi alın elinize kağıdı-kalemi başlayın yazmaya. Mektuplarınızı bekliyorum.

Yusuf Sungurlu
Tel: (9-51) 26 64 70
Adres: 325. sokak No: 394 Şirinyer İzmir

DEJA VU II

Bu bölümde de birincisinde olduğu gibi dedektif Ace Harding'in rolünü üstleniyoruz. Oyun Las Vegas'taki Lucky Dice Otel ve Gazinosu'nun tuvaletinde başlıyor. İki gangster tarafından Chicago'taki evimizden Las Vegas'daki gangaster şefi Tony Malone'ye getirildiğimizi hatırlıyoruz. Söylentilere göre Malone ile Deja Vu I'deki kurban Joey Siegel arasında bir ilişki var. Siegel, Chicago'da da Malone için çalışmış ve onu 112.000 dolar zarara uğratmış. Malone bizi şamar oğlanı gibi görüyor ve bizden bu parayı bir hafta içinde bulmamızı istiyor. Eğer beceremezsek bize yazık olacak. Pis işlere girişmemizi önlemeki çin, Malone bizi her an izleyecek casusu Stogie Martin'i görevlendiriyor.

Banyoyu terkettikten sonra pantolonu ve mantoyu giyin (İkisini de ilk önce Invertory'e alın, sonra OPERATE -pantolon ve manto- SELF deyin). Pantolonun içinde Chicago'daki evimizin anahtarı ve bir çanta var. Çantadan iki tane gazete küpürü çıkıyor. Bunlardan birincisinde kendimizi eski partnerimiz Rudy Kowalski ile bir boks ringinde görüyoruz. İkincisinde ise Chicago'daki Joe's Bar'ın adresi yazılı (Deja Vu I). Çantada ayrıca bir 25 cent, bir adet 10 dolarlık banknot, iki adet bir dolarlık banknot ve üzerinde Chicago'daki evimizin adresi yazılı olan ehliyet var.

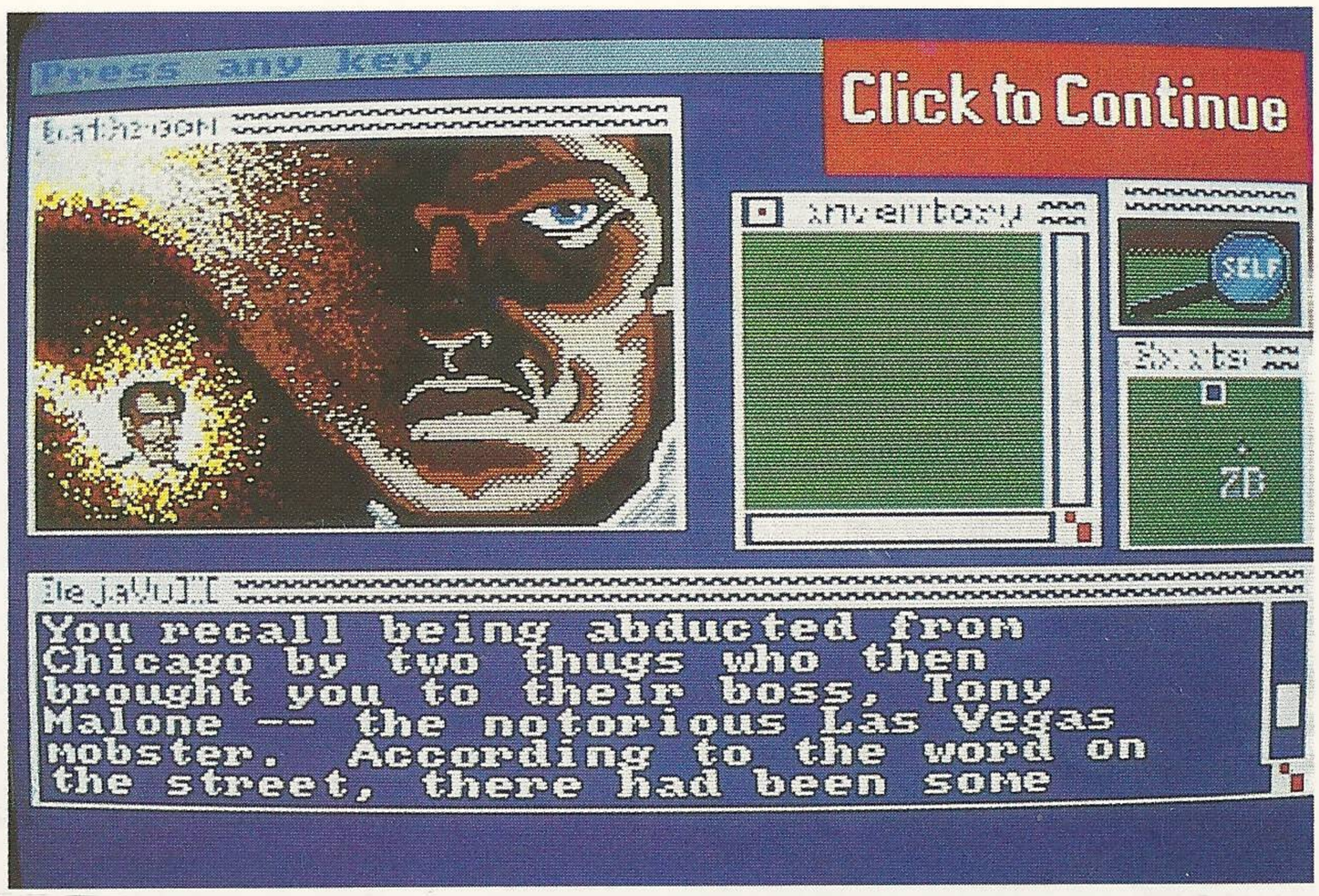
Banyoyu terkettiğimizde Stogie Martin ilk kez olarak karşımıza çıkıyor. Bu kişi her karşımıza çıkışında bize fazla zamanımızın kalmadığını söylüyor ve sigara izmaritini düşürüyor. Bu izmaritleri her seferinde alın. Yatak odasından tren tarifesini almayı unutmayın. Bu tarifenin üzerinde Las Vegas'tan diğer dört şehire kalkan trenlerin ücretleri yazılı. Diğer eşyalar önemli değil. Koridor ve lobiden geçtikten sonra gazinonun girişine gelin. Kasada 10 dolarınızı bozdurup iki fiş alın (OPERATE-10 dolar-kasiyer). Sürekli aklınıza gelen sigara ihtiyacınızı görmemezliken gelin çünkü siga-

ra bulamayacaksınız. Blackjack odasına geçin ve Rudy Kowalski'yi buluna kadar ilerleyin (Üzerinde isim yazan kartları okuyun). Sakın bozuk paranızı oyun makinelerinden birine atmayın çünkü ona daha sonra ihtiyacınız olacak. Blackjack'te kazanmak için Rudy'e gazete küpürünü gösterin. Böylece bizi hatırlıyor ve göz kırpıyor. Bu sayede kısa bir süre için şansımız açılıyor. Blackjack bizdeki 21 oyunu. Bu oyuna göre puanınızın (kartlarınızdaki sayıların toplamı) 21 veya daha altında (21'e yakın olmak şartıyla) olması gerek. Eğer 19-20 veya 21 puanınız varsa hit ve self'i klikleyin, bu sayede yeni bir kart alın. Rudy çabuk gittiği için mümkün olduğunca çok para kazanmanız gerek. İlk önce aldığınız iki fiş'ten birini masaya koyun. Böylece ilk oyun başlıyor ve bir tane daha fiş kazanıyorsunuz. Sonra üçüncüyü de masaya koyun. Şimdi, yani ikinci oyun sonunda, 6 tane fiş'imiz var. Yeni bir oyuna başlamak için fiş'i masasının üstünde hareket ettirip yeniden yerine koyun. Böylece kartlar dağıtılıyor. Bu arada masanın üstünde çok fazla fiş bırakmayın. Bir bölümünü hemen Invertory'e koyun. Rudy gittikten sonra hemen bütün fişleri teker teker Inventory'e koyun. Eğer masanın üstünde fiş kalırsa bunlar bahşiş olarak alınır. Herneyse sonuçta 10 veya daha fazla fiş'iniz olması gerekir. Şimdi kasadaki kadına geri dönün. Fiş'leri teker teker deliğe koyun ve 5 dolarlıkları alın.

Şimdi gazinodan çıkın ve batıya doğru gidin. Çölde tekerlek izleri buluyoruz. Bu izleri takip edin ve çamaşırhane ''Reliant Laundry''nin kapısına gelin. Buraya henüz giremiyorsunuz. Doğu'ya giderek Las Vegas tren istasyonuna gelin. Garda gazete okuyan adamla ilgilenmeyin ve hemen doğuya, emanetçiye gidin. Alttaki tabeladan trenlerin hangi peronlardan kalktıklarına bakın.

Eğer Status'ta ''Boarding'' yazıyorsa çok az zaman kalmış demektir. Eğer ''Departing'' yazıyorsa hemen hemen kalkmış demektir. Eğer ''On Route'' yazıyorsa bildirilen perona gidin ve treni bekleyin. Bu sırada zaman geçmesi için etraftaki şeyleri inceleyebilirsiniz.

Trende kondüktör geliyor ve bizden 20 dolar yolculuk ücreti istiyor. Ona gazinodan kazandığınız 5 dolarlıklardan 4 tane verin (Eline ko-



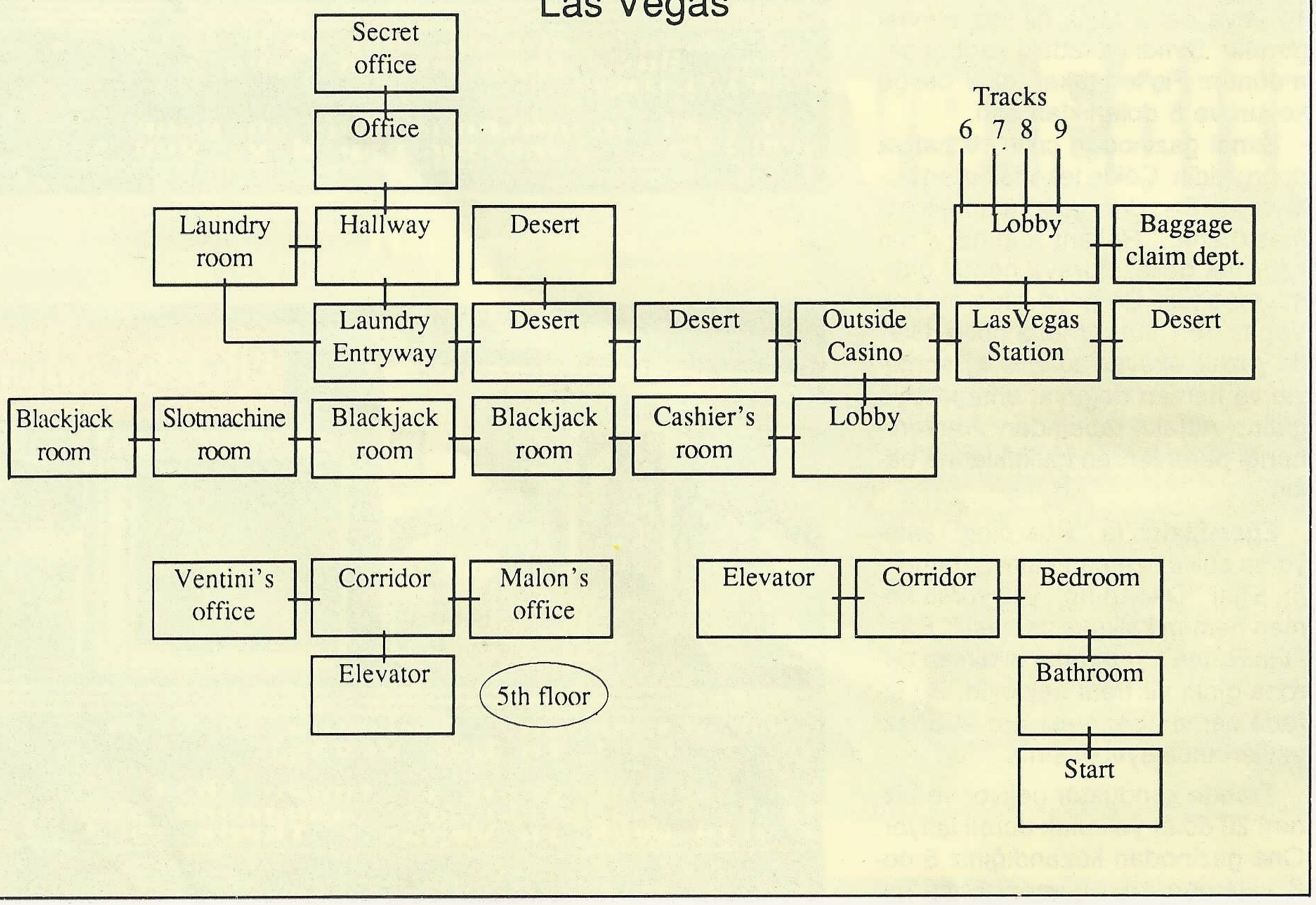
yun). Eğer bunu tren kalkmadan başaramazsanız kendinizi tekrar trene bindiğiniz peronda buluyorsunuz. Bu durumda tekrar tabelaya bakıp bir sonraki trene binin. Trende yapacak pek fazla şey yok. Etrafı ve kendinizi inceleyin. Bir süre sonra otomatikman uyuyoruz ve kendimizi Chicago'daki peronda buluyoruz.

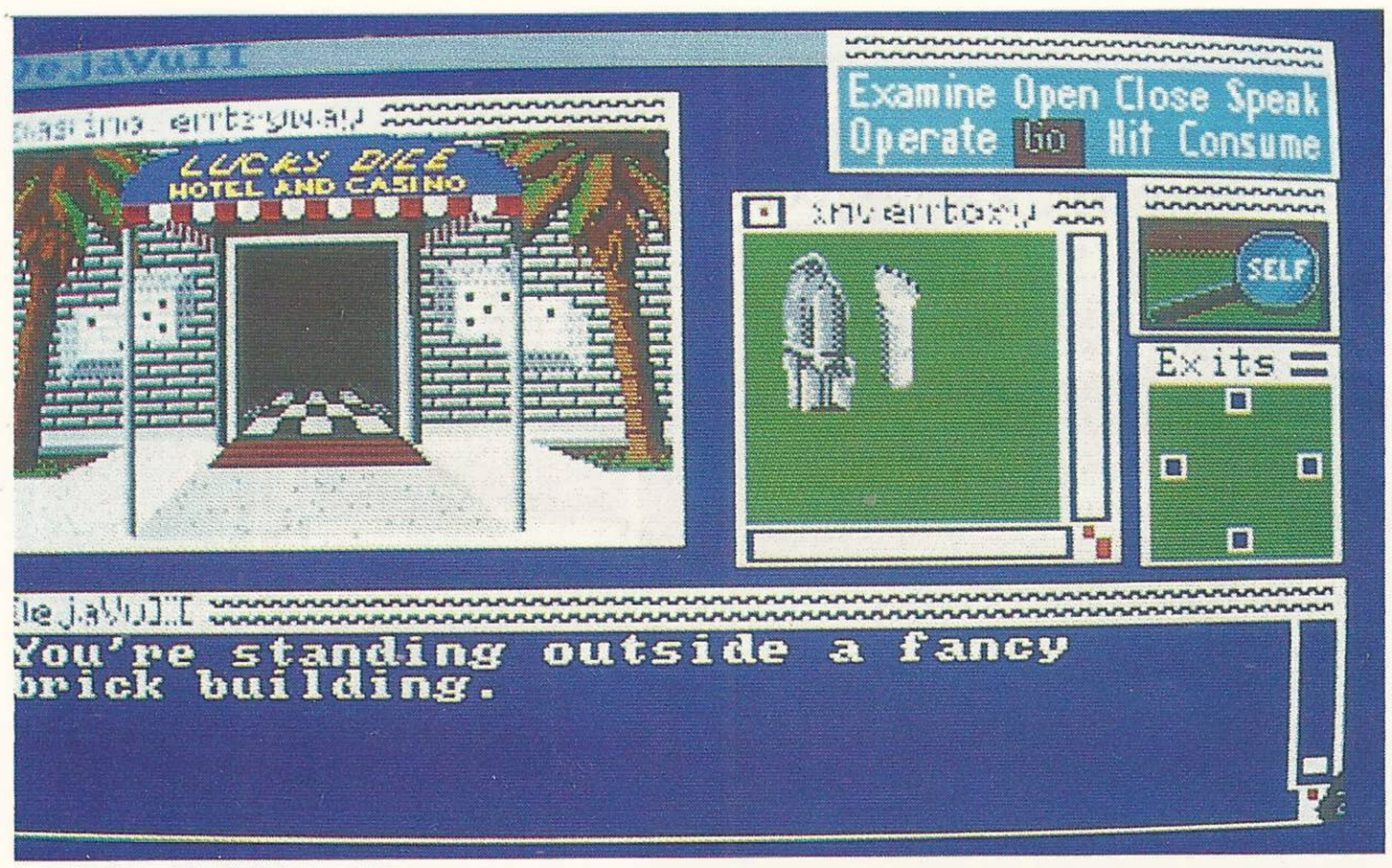
Gara gittiğinizde gazeteciye 25 Cent verin (OPERATE-25 Cent-gazeteci). Üzerinde morgun adresi olan gazeteyi alın (Bütün gazetelerde yazar). İstasyondan çıkın ve taksiye binin.

Şöför eski dostunuz Gabby. Gabby sağır ve kelimeleri dudaklardan okuyamıyor. Eğer bir yere gitmek istersek ona gitmek istediğimiz yerin adresini göstermeliyiz. İlk önce eve gitmek istediğimiz için Gabby'ye çantamızın içindeki ehliyeti gösterin. Böylece Gabby bizi evimizin olduğu binaya bırakıyor.

Kapıyı açın ve hole girin. Pantolonun içindeki anahtarla evinizin kapısını açın ve içeri girin. Ev Stogie Martin tarafından darmadağan edilmiş (bir izmarit buluyoruz). Yerde duran çekmece gözünü açın. İçinden iki anahtar ve bir çakı çıkacak. Bunları aldıktan sonra duvarda asılı duran bornozu açın. Bunun içinden çıkan silahı (38 special) ve parayı alın. Sonra silahı açın ve çekmecede bulunan kutunun içindeki kurşunları silaha koyun. Yerde duran el fenerini de almayı unutmayın. Holde en sağda duran posta kutusunu demin bulduğumuz pirinç anahtarla açın. İçinden 3 adet mektup çıkacak. Bunlardan mavi olanı bizi marinada yapılacak olan toplantıya çağırıyor fakat biz bunu görmezlikten geliyoruz. İkincisi muhbiremiz Vinnie'den geliyor. Üçüncü mektupta ise bizden Berlitz Lisesi'nde muhabirlik kursu vermemiz isteniyor. Mektupların üçü de önemsiz olduğu için onları kutuda bırakın ve tekrar taksiye binin. Gabby'e çantadaki kupürlerden üzerinde Joe's Bar'ın adresi yazılı olanı gösterin ve böylece oraya gidin.

İleride soldan yan sokağa girin. Yangın merdivenine tırmanın ve





pencerenin önündeki kalası ortadan kaldıran (OPERATE-self-kalas). Şimdi Deja Vu I'de içinde cesedini bulduğumu Siegel'in bürosuna girebiliriz. Yazı masasında sadece bir kurşunkalem var. Telefonu açın ve bulduğunuz anahtarı alın. Şimdi büroyu aynı şekilde terkedin ve avluya gidin. Buradaki eşyaların hepsi önemsizdir. Şimdi çakınızı açın ve filmlerdeki gibi düşünüp kapıyı çakıyla açın.

Bara girdiğimizde etrafın karanlık olduğunu farkediyoruz. Etrafınızı görebilmek için el fenerini açın (OPERATE-self-el feneri). Şimdi bara ve daha sonra da şarap mahzenine girin (solda arkada). Deja Vu I'den bildiğimiz gibi dolabın arkasında gizli bir geçit var. Sağda tek başına duran şişeyi klikleyin (şişe-OPERATE-şişe). Ve kapı açılıyor... Gazinoya girdiğinizde sağdaki oyun makinesini telefonun içinde bulduğunuz beyaz anahtar ile açın. İçinden Sugar Shack denen bir kişinin adresi yazan bir kart çıkıyor. Bu kişiyi araştırmamız gerekiyor. Daha ilerde içinde 7 ayrı muhabire yapılan ödemelerin yazılı olduğu bir günlük buluyoruz. Her iki eşya da önemli olduğu için bunları alın. Şimdi Joe's Bar'ı aynı yollardan terkedin ve taksi'ye geri döndü. Bazen arka avluda bir kadına rastlıyoruz ve bu kadın bizi mahvediyor. Taksiye bindiğinizde Gabby'e demin bulduğunuz kartı gösterin. Böylece Gabby bizi Sugar Shack'ın evine götürüyor.

Silahınızla kapıya ateş edip açın. Buradan Sugar'ın evine girebiliriz. Komidinde bazı makbuzlar buluyoruz ve bu makbuzlardan anlaşıldığına göre Sugar O numaralı muhabir (Günlüğe bakın). Giysi dolabından polis üniformasını alın. Pantolonunuzu çıkarın ve üniformayı giyin (OPERATE-pantolon-self/OPERATE-üniforma-self). Dolapta ayrıca bir elektrikli süpürge var. Fakat bu süpürgeyi ancak pencerenin alt kirişini itersek görebiliriz. Süpürgeyi açın ve keseyi çakıyla kesin. İçinden bir zarf çıkıyor. Mektupta Sugar kendisine bir şey olursa bu mektubun polise verilmesini istiyor. Fakat bu mektup Kaptan Carlston denen kişiye verilmemeli, çünkü bu kişi mektuptan anlaşılacağı üzere Siegel'den rüşvet alıyor. Bu mektubun çok büyük önemi olduğu için onu da alın. Şimdi taksiye geri dönün ve Gabby'e gazeteyi gösterin. Bunun üzerine Gabby bizi morga götürüyor.

İçeri girin. Üniforma taşıdığımız için nöbetçi içeri girmemize izin veriyor. Böylece dondurucuya rahatlıka girebilirseniz. Sağdan ikinci ceset Thomas S. Bondwell'in cesedi. Girişe geri dönün ve nöbetçiye Bondwell deyin. Nöbetçi ortaya bir kutu koyuyor. Bu kutudan anahtarı ve mektup çantasını alın. Bunların içinden 10 dolar, Bondwell'in ehliyeti ve bir bavul için makbuz çıkıyor. Bunları alın. Şimdi taksiye geri dönün ve Gabby'e Bondwell'in ehliyetini gösterin. Böylece Bondwell'in evine gidiyoruz.

Bondwell'in evi kundaklanmış ve tamamen yanmış. Şimdi üniformanızı burada çıkarın ve pantolonunuza tekrar giyin. Taksiye geri dönün ve Gabby'e tren tarifesini gösterin. Bunun üzerine Gabby bizi tren istasyonuna götürüyor.

İstasyonda alt tahtadan tren kalkış saatlerine bakın ve Las Vegas'a geri dönün. Las Vegas'ta emanetçiye gidin ve Bondwell'in mektup antasının içinden makbuzu alın. Makbuzu oradaki adama verin. Adam size bir bavul veriyor. Bavulu alın ve açın. Elbiselerin arasına bakın. Burada Siegel ve isminin ilk harfleri "D.V" olan bir adamın "Reliant Laundry"nin önünde el sıkışırlarken çekilmiş bir fotoğrafını buluyorsunuz. Ayrıca Bondwell tarafından Malone'ye gönderilmiş bir mektup çıkıyor. Mektupta yazılanları dikkatlice okuyun. Mektup ve fotoğrafı yanınıza alın ve istasyondan çıkıp otele gelin.

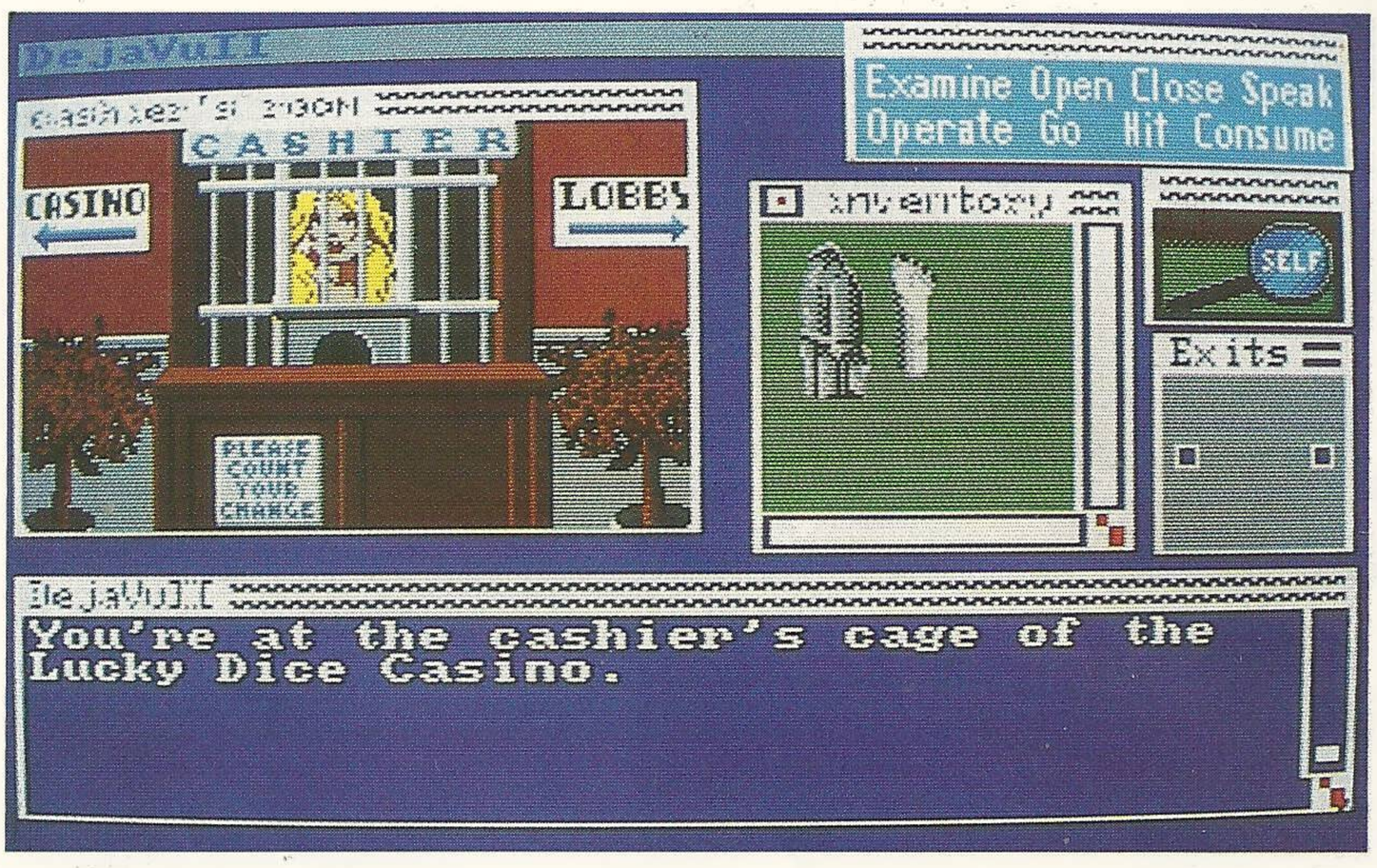
Asansörün gelmesi için sol duvardaki düğmeye basın (Düğme-OPERATE-Düğme). Asansör gelince 3. kata çıkın. Çamaşırhaneye giremediğimiz için tek yol bu kap. Kabı açın ve içine girin (GO-Container). Kapak dışarıdan kapatılıncaya kadar bekleyin. Şimdi anlıyoruz ki

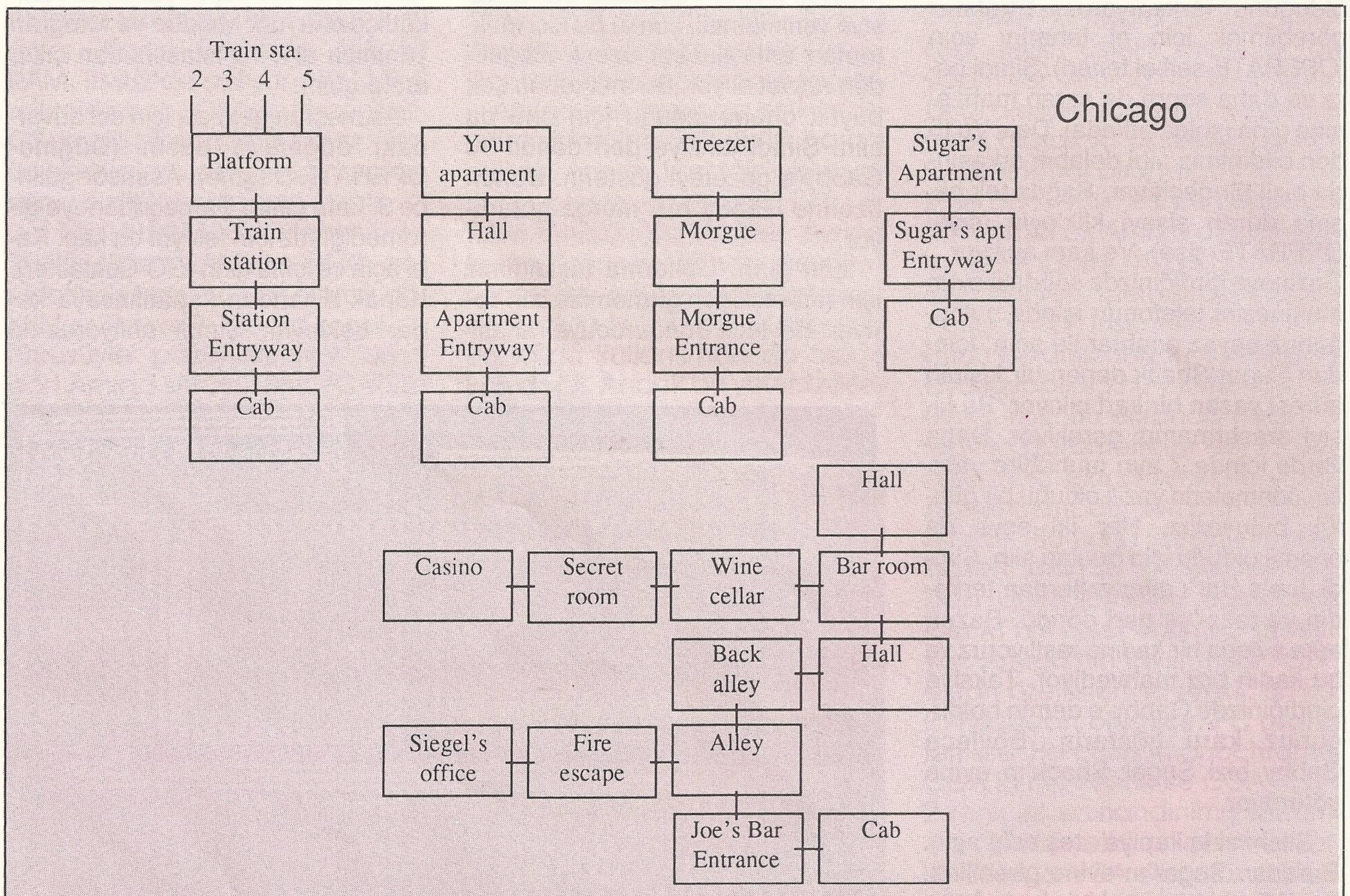
Bondwell'i öldürenler de bu gangsterler. Solda duran kutunun yardımıyla zincirden kurtulun (OPERATE-Zincir-Kutu). Hemen merdivenlerden yukarı doğru çıkın ve kapıyı dışa doğru açın. Geri dönün ve kaba girin. Gangsterler gelinceye kadar bekleyin. Gangasterler sizin kaçtığınızı düşünüyorlar ve peşinize düşüyorlar.

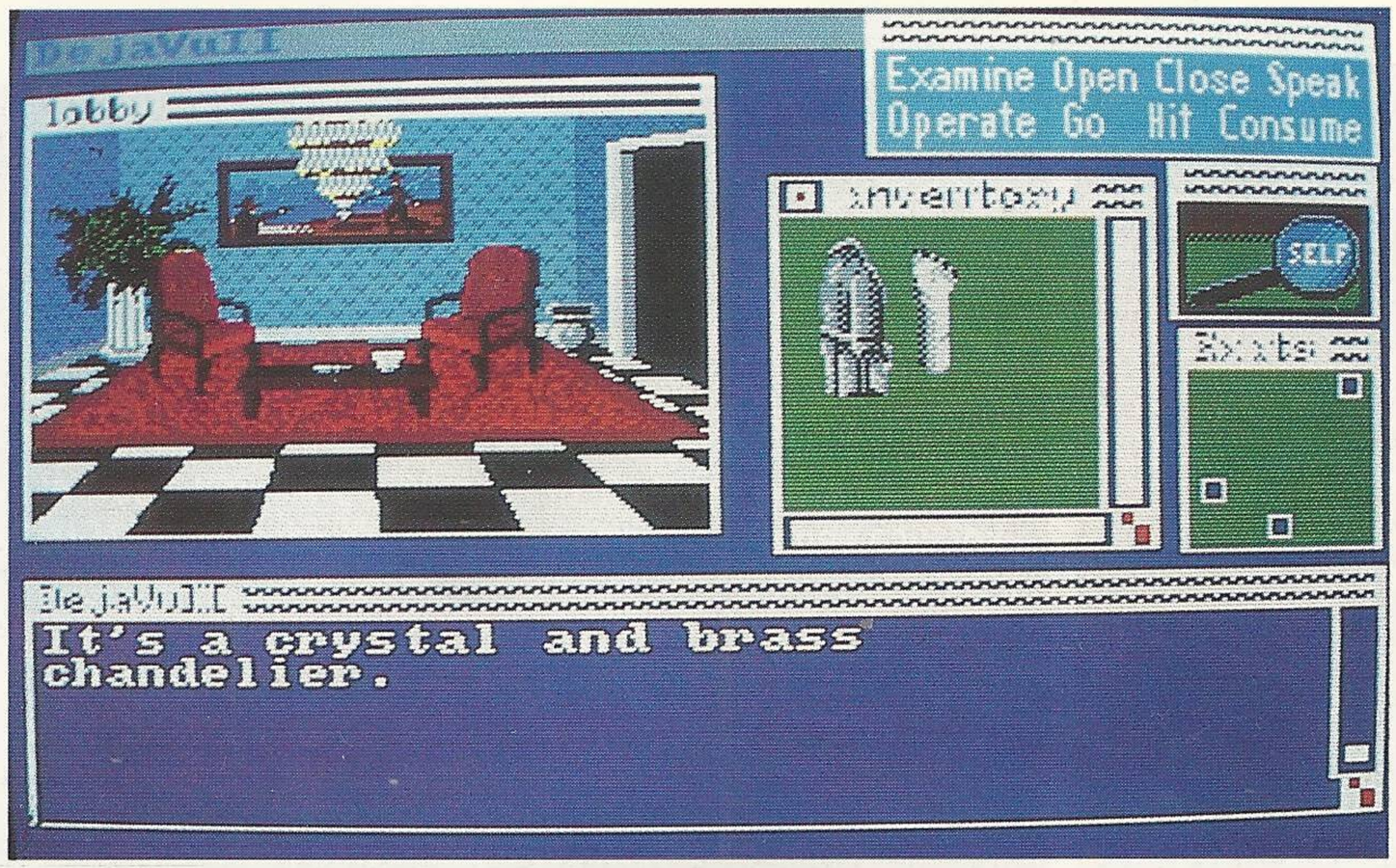
Gittiklerine dair emin olunca yeniden yukarı çıkın. Kapağı ve iç kapıyı açınca bir büroya giriyoruz. Burada, üzerinde Tony Malone'nin adresi bulunan boş bir zarf buluyoruz. Ayrıca kutuda bir mıknatıs var. Zarfı, mıknatısı ve pirinç anahtarı yanınıza alın. Çamaşırhaneden çıkıp otele geri dönün ve asansöre binin.

Mıknatıs aynı düğmeler gibi göründüğü için mıknatısı 4. katın düğmesinin üstüne koyun. Böylece 5. kata çıkıyoruz. Mıknatısı her zaman yanınıza almayı unutmayın. Koridorda iki kapı görüyorsunuz. Sağdaki kapı Tony Malone'nin bürosuna, soldaki kapı Dan Ventini'nin bürosuna açılıyor. Ventini'nin bürosunda masada Malone'nin Ventini üzerine geçen hesaplarının bulunduğu bir kitap var. Eğer bu hesapları günlüktekilerle karşılaştırırsanız Nr. O muhabirin orada olmadığını görüyoruz. Öyleyse Ventini Malone'ye karşı çalışıyordu. Masanın üstünde bir mektup açacağı var. Bunu iki parçaya ayırın (OPERATE-Self-mektup açacağı). Şimdi oku içinden alın.

Malone'nin bürosunda iki tane resim var. Bunlardan anlaşıldığına göre Malone ve Ventini çok iyi arkadaşlar. Malone'nin gözünü açabilmek için gerçek kanıtlara ihtiyacımız var. Otelden çıkın ve çamaşırhaneye geri dönün. Pirinç anahtar ile sol duvardaki döner kapıyı açın ve büroya girin. Bürodaki dart tahtasına Ventini'nin bürosundan aldığımız dartı atın. Bir geçit açılıyor... Geçitten geçince gizli bir büroya geliyoruz. Masada gangsterlerin sizden aldığı mektup ve fotoğraf var. Ayrıca masanın üstünde günlükte olan bütün ödemelerin bulunduğu bir kitap var. Evet şimdi Ventini'nin Malone'ye karşı çalıştığı açıkça belli.







Ama hem bütün bunları ispatlayıp hem de Stogie Martin'den nasıl kurtulabiliriz?

En eniyisi onları birbirlerine düşürmek. Bunun için gizli ofise sigara izmaritlerini koyun. Böylece Ventini, Stogie Martin'in büroya gelip içerisini karıştırdığını zannedecek. Şimdi otelin 5. katına gelin ve Malone'nin bürosuna girin. Oraya şu üç delili bırakın: Sugar'ın mektubu, Bondwell'in mektubu ve Siegel'in günlüğü. Şimdi oradan kaybolma zamanı. Hemen otelden çıkıp doğuya, çöle doğru gidin (25 kez doğu, 5 kez batı, 5 kez doğu ve batı), taa ki son ekran çıkmaya başlayıncaya kadar..

Oyunun Değerlendirmesi:
AMIGA

Grafik : 8
Oynanabilirlik: 7
Zorluk : 8
Konu : 9
Genel : 8

telecom
BİLGİSAYAR DÜNYASINDA AYRICALIKTIR

BİLGİSAYARLAR
DİSKET
SÜRÜCÜLER
YAZICILAR
MONİTÖRLER

➲Her hafta yeni AMIGA, C-64, IBM oyunları
➲Joystickler
➲Tüm Bil-Tek ürünleri
➲Disketler
➲Kartuşlar
➲Kasetler
➲Bakım onarım servisi
➲Türkiye ve dünyanın her yeri için ödemeli sipariş alınır.

ÖĞRENCİLERE BÜYÜK İNDİRİM.
ALIŞVERİŞ YAPAN HER MÜŞTERİYE KURA NO'SU

AMIGA

Karanfil sok.15/3KIZILAY ANKARA
(KEBABİSTAN ÜSTÜ) Tel:117 10 97

commodore

ERLE
BİLGİSAYAR

CLUB ELITE üyeliğinin kazandırdığı avantajları biliyormusunuz. İşte bazıları:
*Periyodik bültenler
-Makine dili kursu - Amigadan haberler - Program açıklamaları
-Programcılık bilgileri - Çeşitli kitapların tanıtımı
-Sizlerden gelen sorulara cevaplar -Müzik, grafik, iş programlarının açıklamaları
- Ve daha birçok bilgi.
*Her ay adresinize liste
*3000'e yakın çeşitli konularda programlar
*Orijinal programlar
*Amiga ilgili çeşitli konularda geniş bir kitap arşivi
*Türkiyenin ve KKTC'nin neresinde olursanız olun isteklerinizi APS ile 24 saat içerisinde ulaştırıyoruz.
Bizi telefonla arıyarak veya mektupla adresinizi göndererek **CLUB ELITE**'a üye olabilirsiniz. Hem de hiç bir ücret **ÖDEMEDEN!**

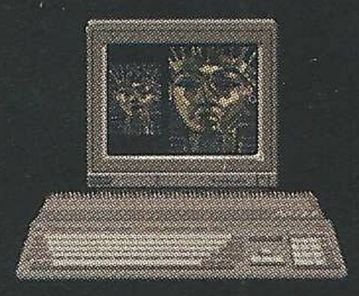
[ ] Müjde. Animasyondan, oyun yapımına, kayan yazılı introlardan, profesyonel iş programlarına kadar her türlü programı gerçekleştirebileceğiniz **AMOS**'un kullanım klavuzunun **TÜRKÇE TERCÜMESİ ÇIKTI!**
[ ] Artık programları orijinal kutusunda alıp, orijinal program kullanmanın zevkine varabileceksiniz. Hem de inanılmaz fiatlarla!
[ ] Hiç disketlerin başında gördüğünüz intro ve demoları yapabilmeyi istedinizmi. Artık makine dilinden hiç anlamasanız bile **RED SECTOR** demo maker ile inanılmaz demo ve introlar yapabilirsiniz.
[ ] Amiganız ya da **IBM** uyumlu iş makineniz varsa modem servisimizden yararlanabilirsiniz. Bilgi için bizi arayın.
[ ] **IBM** uyumlu iş bilgisayarı almayı mı düşünüyorsunuz. Bizi muhakkak arayın!
[ ]
[ ] Her türlü intro maker ve seka source codeları. 400 disketlik muhteşem bir **UTILITY** arşivi.
[ ] **AMIGA DÜNYASI** dergisinde açıklanan utility ve oyunların hepsini bizde bulabilirsiniz.

CLUB ELITE
Ihlamurdere Cad. No:149 Daire:4 Beşiktaş-İST. Tel:159 98 02-161 08 47

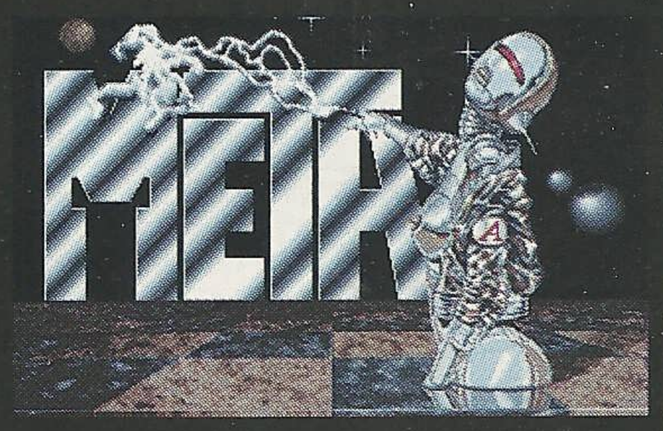
AMIGA FAN CLUB'e
üye oldunuzmu ?
KAYITLARIMIZ AY SONUNA KADAR DEVAM ETMEKTEDİR.

AMIGA'cılar her ayın 15'inde mutlaka bize uğrayın!
kulüp joker' lerimizle tanışarak karşılaştığınız sorunları kolayca yenin ve sürprizlerimiz karşısında sakın şaşırmayın.

AMIGA FAN CLUB'e
üye olmak için bilgi isteyiniz.



her çeşit *AMIGA* programı
A.P.S. ile adresinize geliyor.
LİSTE İSTEYİNİZ



A 500 - A2000
A - 3000
joystick çeşitleri,
3.5 - 5.25 disket,
ekran filtresi, mouse pad
ve her çeşit hardware
en uygun fiyatlarla

meta SOFT
BİLGİSAYAR & ELEKTRONİK SİSTEMLERİ

BABIALİ CAD. 14/3 34410 CAĞALOĞLU - İST. 512 69 37

BU İLAN META BİLGİSAYARDA PROFESSIONAL PAGE, PROFESSIONAL DRAW ve DELUXE PAINT KULLANILARAK AMIGADA HAZIRLANMIŞTIR.

COMMODORE ve AMİGANIZI BİZDEN ALIN
BİLGİSAYARINIZIN OLANAKLARINDAN YARARLANIN

Commodore - 64 ✓ **AMIGA**

★ Amiga oyun programları: 5.000.-TL.
★ C-64 oyun programları: 2.000.-TL.
★ Amiga eğitim ve iş programları
★ 20 oyunluk süper C-64 paketleri: 15.000.-TL.
★ C-64 ve Amiga'da tek tek program çekimi
★ Amiga 5 ¼'' External Drive
★ SKY ve BİLTEK kartuşları (Final III, Multi-Ice, Sound Sampler, Midi...)
★ Kaliteli disketler, Joystickler, ışıklı kalemler.
★ Anti-static bilgisayar toz örtüleri.
★ İlkokuldan üniversiteye eğitim programları

★ **TÜRKİYE VE KKTC'nin HER YANINA ÜCRETSİZ LİSTE VE ÖDEMELİ SİPARİŞ GÖNDERİLİR.**

★ **İsteklerinizde bilgisayar modelinizi ve yan birimlerini lütfen belirtiniz.**

GÖZLEM BİLGİSAYAR

Bayındır Sok. 5/12 Kızılay/ANKARA
Tel: (4) 135 30 91

Commodorecular!

Dünyayı yerinden oynatmaya kısa bir süre ara verip

derginize abone olun!

Commodore Dergisi yeni programlarla...
program dökümleriyle... yazılım ve donanım
tanıtımlarıyla... birbirinden renkli
oyunlarla... heyecanlarla dolu.
4 yıldır olduğu gibi.
Kuponu doldurun...
abone olun!

COMMODORE

AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ Ağustos 1990

Commodore Dergisi 'ne ..... sayıdan itibaren abone olmak istiyorum. Abonelik ücretimi **Yapı Kredi Bankası Teşvikiye Şubesi 724-5 No**'lu hesaba yatırdım. Dekontun fotokopisi ektedir.

- ❒ 6 ay için 39.000 TL.
- ❒ 12 ay için 72.000 TL.

Adı Soyadı :
Adres :
Posta Kodu :
Telefon :
İmza :

GÖNDERİM ADRESİ:

Teleteknik A.Ş.: Rıhtım Cad. Nesli Han 207/2 Karaköy-İSTANBUL

REKLAMCILIK

PROFESYONELLER BİLİR...

ASOFT'TU TANIMAK

BİR ŞANSTIR

COMMODORE 64

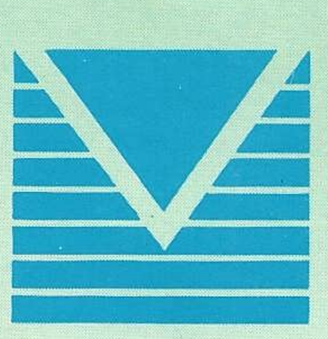
AMIGA - PC

VE

HERTÜRLÜ YAN ÜRÜNLER

TAMİR - BAKIM - SATIŞ

SERVİS - TOPTAN - PERAKENDE



asoft BİLGİSAYAR PROGRAMLAMA, ORGANİZASYON SANAYİ VE TİCARET LTD.ŞTİ.

Hamidiye cad. 4. Vakıf han Asma kat No:1/11 BAHÇEKAPI/İSTANBUL

TEL:513 10 26 - 513 10 34 FAX: 513 15 17

billur ticaret

Dogubank İş Hanı Kat : 1 No:139 SİRKECİ/İSTANBUL

TEL: 526 39 69

ECEM 511 32 86